遊戲誌動態VCD

美版PLAYSTATION 2遊戲大集會！

Game Players 遊戲誌 139

magazine

2000.11.03

隨書附送

ETERNAL ARCADIA空賊導航書 第二冊

CRASH Babdicoot Carnvial巨型海報

踏出新領域

GRAN TURISMO 3™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

徹底攻略

RING OF RED／Moto GP／KHAMRAI神來

ELDORADO GATE／SD GUNDAM GGENERATION-F

NAPPLE TALE~Arisia in daydream~／天誅 貳

售價港幣35元正




HYPER PC PLAYER Vol.70
一書兩冊 送 CD-Rom
HK$20
一書兩冊送CD-ROM
Vol.70
04 November 2000
HYPER PC PLAYER
電腦遊園地
隨CD附送軒轅劍參外傳天之痕試玩版
即時戰略遊戲迷
不能錯過的
COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
《新天使帝國》傳說戰士登場
互動開發商為你請來次方科技
介紹遊戲《大唐雙龍傳》的最新消息
繼續送上 Baldur Gate II 攻略
打倒最後首腦 Jon Irenicus
維京戰士上路 RUNE 攻略開始
4 895011 3307

遊戲誌誠徵新血加入

現在又要招收新血，假如你......

1）見習編輯
無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳

2）攻略編輯
具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

我自問打機叻過人，又擁有你哋講嘅條件，唔通就咁就要成為《遊戲誌》編輯

不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。

GAMEPLAYERS.COM.HK

數碼遊戲

樂而忘返 盡情任玩！嘉年華

今期流行

PlayStation 2、Dreamcast、大型街機，雲集多款今期流行遊戲，全天候公開試玩，100%免費！

親身體驗

電子寵物WonderBorg「新裝」大公開，WonderSwan、Gameboy Color多款手提遊戲機，讓您親身體驗！

連場激戰

「數碼暴龍大激鬥」、「《Dino Crisis 2》獵龍者大賽」、「《Dead or Alive 2》擂台爭霸戰」同日舉行，歡迎即場報名挑戰，爭奪名貴獎品！

即興邀請

Cyber美少女YoYo充當司儀，暢談遊戲心得；即興邀請嘉賓，與YoYo近距離接觸，一同打機玩遊戲！

滿載而歸

電腦遊戲大抽獎，每小時舉行，分分鐘有你份！現場大派福袋，保證人人有禮，滿載而歸！

日期： 2000年11月19日（星期日）
時間： 12:00 ～ 6:00 P.M.
地點： 奧海城（維港灣）
九龍海輝道11號奧海城1期地下
（地鐵東涌線「奧運站」）

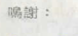
主辦：






信和集團 SINO GROUP

鳴謝：













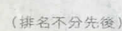












（排名不分先後）

編輯揭示板

新聞部咸旦仔

一次特別新聞報導、近日在GP編輯部內突然出現一種BC病毒，此病毒的殺傷力非常厲害，許多編輯部同事都因感染到此病毒而感到不適，經過醫管局的深入調查彼，終於發現原頭就是在櫻樹身上，為了消除此病毒決定先將櫻樹隔離，待找出醫治方法才放他走，不過如果找不到方法的話，有可能要將他人道毀滅，特別新聞報導完畢。

AINHO之事件簿Vol.2

★ 近日天氣突然變得非常寒冷，最低氣溫更下降至18度左右，幸好沒有於這情況下夜歸，如不是的話可能已經變成一支冰淇淋了...。
★ 某晚上與一些同事吃飯，當中真是極為不開心。不但這餐飯已經不好吃，而且更竟被不相識的人「串」！
★ 近來遊戲廠商所公佈的PlaySation2遊戲可謂非常不錯及吸引，當中略略數一數都已經有數十套之多，例如有GT3、SILENT HILL 2、DARK CLOUD等，都是時候要買機了。
★ 為何筆者家裡附近每一到晚上都經常傳來一陣陣很濃烈的臭味，難道某家裡有一條屍正發臭著！？。(<好恐怖啊！)
★「人不可貌相」這句說話，相信應該都會經常運用作批評某種事件，不知各讀者認同嗎？
★ 很久沒見面過以前的好朋友及同學，若有閒時的話，一定要聚舊一番。
★ 今期工作未如理想，反省反省。
★ SEE YOU NEXT TIME

快要爆炸的MS話——

◆一天、心血來潮，看回自己小時候的相片，才發覺自己的第一張相片是和他拍的，而且還有很多張照片，也是和他一起，可是他已不在…
◆雖說有些東西是不分性別、年齡、國籍的界限，但是現實告訴你那是不可能的…
◆越是接近**真實**，就越感到可怕…「唔知好過知」…這句說話是真的…
◆神啊…為何要給我機會…但同時又要給我絕望…
◆那人距離自己越來越遠…
◆突然發覺有一首歌的歌詞，很適合自己…
◆「人」總有一些時候想一個人靜靜…
◆如果有一天、有用不完的金錢，筆者一定拿逐個金幣掟死佢o地…一定
◆近日、不知為何忙得要命…個AI快要爆炸… >_<

隨風．瘋力發癲

◆ 筆者還是不明白，為什麼今期的時間過得這樣快！
◆ 在網路三國中，有一個名叫「地獄Ｘ」的組織，隨風就是當中一個小小的打雜喇，請大家多多指教！在當中認識了不少好朋友呢，真好^^
◆ 下期「痴心」將離開地獄變回人類，在此祝君好運！！(得閒記得回來...請食飯呀！)
◆ 今期不少惡魔都病了呢！真令人擔心...(本惡魔也有少少中招呢)
◆ 想不到在香港喜歡KANON的人頗多的，好GAME果然多人欣賞！
◆ 最近在地獄間又多一對「痴男怨Ｘ」了...而他們的金句是「來～望住我！」
◆ 其實「自戀」也沒什麼不好，自己愛戀自己嘛！總比自虐好...
◆ 有意見可來信給惡魔隨風「kase_gpm@hotmail.com 」





巨人FANS時雨：

祝！東京讀賣巨人隊成為日本第一！！！

因為很累，所以很想去玩的小璘——

☆為了《Eternal Arcadia》，小璘的腦海已經變得一片空白，即使是想打一個很簡單的字，都要花上數秒才能想到……(苦笑)是否因為開始退化了呢……
☆終於都算做報了名學日文，雖然現在沒有什麼「讀書的心情」，但希望到開學那時有吧！(笑)
☆突然間很想去旅行，想到台灣看看、想到日本「有目的地」亂逛，不過到底那時有沒有足夠的時間和金錢去呢？
☆ 自己遇到不如意的事就將責任完全推到別人身上，那樣做是否過份了一點呢？？

IKI話：「GET CHANCE AND LUCK」

◆TO BE OR NOT TO BE？
◆CARRY ON OR GIVE UP？
◆WHO CAN TELL ME THE ANSWER？
◆「後發制人，先發者制於人」不僅是武術的訣竅，同時更是處世做人的明言哲理。
◆至此在下已無話可說，下期見！



Sindbad in the Dark

◆竟然有人認出我是怪盜Sindbad，令我立即呆了一會兒……
◆ 我最喜歡的顏色的確是黑色，但近來喜歡了白色，人便是這樣地極端。
◆ 在櫻樹那兒得知自己的死因，我真的相信自己會因為掛念一個去世的人而死的。大家的死法也很有趣，但我覺得「牽掛而死」絕對有何能發生在本人身上。
◆ 近來是否興分手呢？發覺身邊的朋友大部份也和戀人分別了。
◆ 但我又有差點命中「石破LOVE LOVE天驚拳」的經驗，會不會像某卡通的人物一樣，大叫「Beautiful~~~~」或者「心碎啦~~~~」的呢？
◆ 是自己改變了還是別人改變了呢？人總喜歡拿往昔跟現在互相比較。我往昔喜歡的，今天同樣是喜歡。我現在喜歡的，也將會成為過往的喜歡。時空於每一格當中都是不一樣，但我相信於過去中才能找到真正的自己。因為你會發現過去中自己沒有你現在的框框，得到啟示後你才會跳出這個自己造的框框。是否很玄？看過了便算。
◆ 我發覺已經沒有人可以用豎琴哄我睡了……
◆ 晚安……小悠………

MARKS遇不上可愛的鬼怪

今年的萬聖節剛過去了，而筆者亦有出外逛街，但始於香港的氣氛仍不及外國，因為筆者曾在外國度過了一個難忘的萬聖節。希望在將來的萬聖節，可以見到街上滿是扮鬼扮馬的鬼怪，哈哈。

悟空雙週話之「奇」

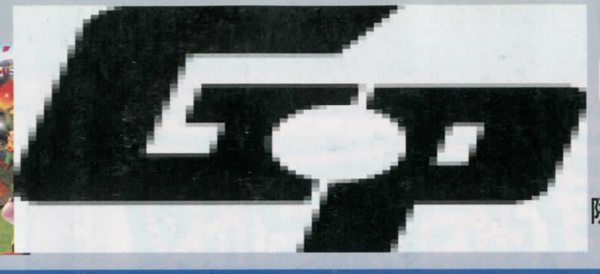
◆完成這期的工作後「好同門」(沒有打錯字，是同門)痴心便會離開這個家(？)，但筆者日後還會經常見到他，真「奇」！
◆「奇」！牆上那「K紙」到這刻只有五人報名，不知是否大家對這人很憎恨呢？
◆聽過朋友「J.J」一段話後，明白到人其實是一種很「奇」的生物。
◆「奇」！上星期偶然在家看到一電視劇「少年英雄方世玉」，劇中故事令筆者明白少林寺的架構，原來若師父(或方丈)還未將所有東西教給弟子前是不能下山的(十八銅人)，但此劇有一矛盾地方，就是那名方丈常以為自己有很學識，要所有弟子都順從他，但到一天卻輕易被一名只懂三腳貓功夫的人打敗，實在可笑；不過這令筆者明白到世事原來是很「奇」的。
◆這星期女友從上海回來，不知會否肥了(應該不會吧)。
◆因為要向一教授報名關係，令筆者今期的速度奇慢，令筆者於「後期製作」中出現神一般的速度，「奇」！
◆記憶中「奇」好像還欠筆者一個小數目的金錢……

慘被禁言的SAKURA KI

◆ 由於在下被DQ咀咒後，睡眠不足令到HP減輕，接著被友達施了劈酒和八隻「蕉」的魔法，於是便慘被封印，除了發燒和喉嚨痛之外，最慘的是被禁言 T_T
◆ 在下被禁言的期間，學會了利用ICQ與人溝通，當連講電話也不能的時候，ICQ便可以大分用場 ^ ^
◆「岐視不存在，世界更可愛」這句說話是真的，在下最近深深體會到這句說話的真理，希望可以看到在下這番說話的人也有同感。*_*
◆ 家中的電腦最近被家人升了LV，在下自己的電腦也很希望有此一日，可惜仍是赤貧階級 >_<
◆「痴心」將會離開GPM，在下衷心祝福「痴心」一帆風順 ^ ^(得閒回來請大家食飯、唱K、宵夜、直落) ^ ^

◆冇錯，大家唔需要懷疑，健次郎…就係小龍……小龍就係健次郎。健次郎每次開拖時o既拳路、腳法，甚至乎果種假音雄叫聲、絕不留情o既狠勁，都話比每一個人知，健次郎就係小龍。
多謝你，原哲夫先生，感謝你o既《北斗之拳》能夠將小龍o既精神繼續宣揚開去。小龍o係我o地心目中，係不死o既……
◆要跟各位抱歉的是，《RING OF RED》因版位所限，所以最後兩關的資料會在下期中刊出，敬請留意。
◆臨別秋波，我都冇乜特別事要同各位講。不如就等我o係度教大家小小日文，以備不時之需。健次郎出完招之後同對手講果句「你已經死了」，日文係咁樣讀o既：「OMAE WA MO SHIN DE IRU」。
◆而身為正式皈依佛弟子o既我，o係度教多大家兩句日文，就係「南無觀世音菩薩」「NAMU KAN ZE ON BO SATSU」。祝願各位讀者事事如意，福慧增長。南無阿彌陀佛(NAMU AMIDA BUTSU)





VOL.139

隨書附送攻略別冊+海報+遊戲誌動感VCD

ETERNAL ARCADIA空賊導航書 第二冊

CRASH Babdicoot Carnvial巨型海報

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

GP樂園

OTHER

目錄

2000年11月04日

GAME INDEX

（以遊戲類型及筆順排序）

職業特攻隊

攻略研究所

NOTES FROM EDITOR

天氣開始轉涼，意味著冬天的來臨，踏入這個冬天，有數之不盡的遊戲推出，如《ELDORADO GATE第二卷》、《GUILTY GEAR X》、《DAYTONA USA D.C.》、《THE Bouncer》…等等，全部都是機迷期待之作，而我們亦因為這樣，準備了一連串的行動，似乎又開始忙碌起來。(MS)

次回預告

ETERNAL ARCADIA攻略最終回

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業榊福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社　地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座　電話／2720-8888

GPM News Network

TEXT：SAKURA KI
鳴謝GAMEPLAYERS.COM

日 SQUARE、X-BOX和PS2的三角關係



如果讀者沒大善忘的話，相信大家也記得上期筆者提過SQUARE的去向消息。雖然這幾間公司在10月下旬也沒有什麼官方消息公佈，但反而外間很多傳媒也有這宗事件的消息公開。好像在新一期《日經電腦》中，刊登了有關SQUARE與Microsoft已經達成合作協議的報導。並且說SQUARE其實早已獲得XBOX的開發工具，但由於Microsoft仍未能正式公佈XBOX的最終規格，再加上SQUARE的工作人員仍未熟習使用那開發工具，因此仍未是時候公佈。最後該報導更加提到SQUARE的第一項工作，便是為XBOX開發《FINAL FANTASY XI》。之後SQUARE與Microsoft對此報導的回應十分含糊，此舉令人更加相信該報導。事情的發展仍未結束，過了數天之Microsoft XBOX的官方電腦雜誌《XBOX Magazine》創刊號推出，雜誌封面的背景居然出現了《FF VIII》的主角。在內文方面，刊登了XBOX的高科技總監Seamus Blackley的訪問，當問及為何SQUARE和Electronic Arts(SQUARE的子公司)的作品沒有在遊戲發售時間表上出現時，他風趣地叫記者們回家稍為休息，數星期後再看看，這是否意味著SQUARE真的會為XBOX開發遊戲。根據業界人事分析，SQUARE會為XBOX開發《FF XI》的機會很高，但是並不代表SQUARE會獨家為XBOX開發。因為就SQUARE的PLAY ONLINE的計畫而言，SQUARE要全力在網絡遊戲上發展，所以如果要放棄PS2這個平台，除非XBOX的市場佔有率比PS2高出很多，否則SQUARE並不會放棄的PS2。當然如果Microsoft能夠給予SQUARE非常優越的條件，足以可以補償失去了PS2的損失，這樣又作別論。不過無論如何，一日未有正式的公佈，事情仍會有很多的變化，我們只可以靜靜地等待消息。(SAKURA KI)

日 SONY第二季業績公佈！

SONY在上星期末公佈了公司在今個財政年度第二季(2000年7月1日至9月30日)的業績及盈利情況。SONY發言人於記者會上指出，由於PS2、PSone等主機的銷售成績理想，加上第三廠商生產的遊戲在市場同樣大受歡迎，令到這方面的收入有所增加。可是，在同一時間，由於在歐美市場PS、PSone的生產供應不足關係，令到主機的營業額在當地的大幅減少。在此消彼長的情況下，亦令到遊戲軟件的收入反而減少了，這亦使集團第二季在遊戲領域方面的營業額不升反跌，與去年同期比較有百份之14的減少。集團純利亦錄得百份之57。4的負增長。此外，報告中又提供了有關SONY各家用遊戲機與遊戲軟件的生產數字。今年第2季PS和PSone的生產量為237萬部，而截至9月底為止的累積總產量則為7592萬部；至於PS2方面，第2季的生產量為98萬部，累積總產量則為352萬部。另一方面，包括其他開發商在內，PS遊戲在今年第2季的總產量為4000萬套，而累積總產量則已達到6億9千萬套；PS2遊戲在這段期間生產了340萬套，而累積產量則為800萬套。(gameplayers.com/KACHUN)

日 SEGA年末與年初的發展



SEGA為了向業界人仕講述公司在未來半的方向，公佈一些新大作的內容和發售情況等，在10月18日於東京大田區的總部大樓，開了一個稱為「DC年末年始重要TITLE商談會」，由SEGA的董事岡村 秀樹致開幕詞後正式開始。商談會上公佈了12月26日會發售《櫻大戰》版DC套裝，還有關於另一個大作《PHANTASY STAR ONLINE》的消息。遊戲的開發人現任SONIC TEAM的社長中裕司，他在商談會上示範開發中的《PHANTASY STAR ONLINE》，也為在場人仕解答有關的問題。《PHANTASY STAR ONLINE》的發售日是12月21日，初回限定版除了會附送4MB記憶卡MEMORY CARD 4X外，還加送《SONIC ADVENTURE 2》的遊戲體驗版。另外，SEGA公佈將一些舊作重新包裝後以低廉的2800日圓發售，這計劃稱為DREAMCAST COLLECTION。首批的遊戲包括《COOL BOARDERS BURRRN》、《AERO DANCING F》、《NFL 2K》及《SPACE CHANNEL 5》4個，發售日予定12月28日。在會場上有一些遊戲近作的畫面播放著，包括《SONIC SHUFFLE》、《DAYTONA USA 2001》、《GUILTY GEAR X》和《創造職業足球會特大號》等，還設有一些攤位讓到場的人仕可以更加了解世嘉的產品。(SAKURA KI)



日 《櫻大戰》版DC套裝





世嘉在今年的聖誕節之中，將會為《櫻大戰》的FANS們帶來一份不錯的聖誕禮物，因為在12月26日SEGA會推出一部《櫻大戰》版的DC主機套裝。內容包括粉紅色的主機、手掣、VMS和震動器，還有一個名為「櫻大戰視像電話～花組MAIL～(暫名)」的軟件，玩者利用DC和此軟件上網後，便可以收發《櫻大戰》的E-MAIL，售價是25800日圓。另外，粉紅色的手掣在12月28日可作獨立發售，售價2500日圓。如果各位已買了DC版兩集《櫻大戰》限定版的話，便可以買此特別版手掣去配成為一SET了。(SAKURA KI)

港 香港有PS ONE行貨了

Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd。(SCEH)已經正式公佈，正式在香港推出PS ONE的行貨，並且和台灣同在11月30日發售，售價為港幣$998。PS ONE比較PS的體積約三分之一，可以接駁專用螢光幕和日本PHS手提電話上網。不過有關本港的行貨功能與日本的有什麼分別，暫是仍未有更多資料公佈。(SAKURA KI)

日 PS2的數碼影像世界

由於PS2擁有很多不同的接駁埠，因此其中一個優點，就是可以連接很多不同的數碼產品。其中這個SONY CYBER-SHOT P1數碼相機，也是可以對應PS2，把影到的數碼影像，利用USB介面傳送到PS2的遊戲之上，例如把自己的樣貌變成遊戲的角色。不過現階段仍未有相關的遊戲推出，最快也要明年才會推出。另外，只要擁有USB介面的SONY數碼相機，也可以接駁到PS2之上，其他型號包括DSC-P1、F505V、F55V、S70、S50、S30、F505K、MSAC-US1、US5 和DCR-PC110。(SAKURA KI)

美 PS2正式登陸美國



10月26日對於美國的機迷而言是個大日子，因為美版PS2正式在那天發售。就在26日的凌晨，在各大小發售遊戲機商店的門外，一早便聚集了很多機迷通宵輪候。會做成這樣的情況，除了機迷們心急把PS2抱回家中外，主要原因是貨源不足的消息早已傳得街知巷聞，就連美國的傳媒亦有報導PS2的銷售情況。今次SONY宣佈因為在生產半導體零件上出現問題，所以把原定的100萬貨源減至50萬，足足少了一半的數量，因此才會造成這樣通宵輪候的情形。不過幸好當地的商店與警察的安排好，令到事情不會發生混亂的情況。主機的貨源不足，週邊器的命運也好不多，那些8M記憶咭和直立式腳架便成為搶購的對像。今次PS2的缺貨可算是十分嚴重，由於PS2機能吸引的關係，一直也令人等待它的發售日，好不容易等到發售日才出現缺貨。根據美國的遊戲機零售商表示，9月訂機的客人需要輪候到2001年才可以取貨。PS2原來的定價$299美元，可是在這種情況下定會發生炒賣的情形，一些零售商更調到$399美元。而在一些網上拍賣的情況更嚴重，有的更以$600至$1000美元成交，差不多港幣約$8000。(SAKURA KI)

日 世嘉十一月正式易名

很早之前世嘉已經有消息傳出要改名，現在社長大村功正式書面通知有關人仕，「SEGA ENTERPRISE」改為「SEGA」。根據大村功表示，自從世嘉在今年作出的大改動，經過7月遊戲軟件部門改組，10的娛樂設施部門分社化等這些營運轉變，希望亦把註冊商標也統一為「SEGA」，好讓公司上下一心繼續發展。(SAKURA KI)

台 可令DVD PLAYER玩到PS遊戲

台灣電腦製造商ACER正在研究開發一顆新晶片，令到DVD PLAYER在安裝後可以執行PS的遊戲軟件。該塊Rics晶片的運算速度達300MHz，可以對應ACER獨立開發的產品，也可以運行其他電腦遊戲的軟件。不過有關晶片的詳細資料仍未有公佈，一切消息亦要等待。不過因為這行定會對PS的利益產生影響，所以如果該晶片成功開發和使用的話，相信對於SONY而言是繼BLEEM和Connectix公司的官司後，又會發生與ACER在法律上的訴訟。(SAKURA KI)

港 PS2直讀翻版IC面世！



剛剛向大家宣佈適合PS2 15000機的玩翻版專用IC推出，想不到今天又要在這裡向大家宣佈另一個新消息——PS2的翻版碟直讀IC已經被研製成功……過往PS2要玩翻版碟的話，都是需要先LOAD入UTILITY DISC作為開機碟，然後利用加裝的IC將碟盤強制退出，再於這短暫時間換碟，然而這最新被開發出來的IC卻能省卻這個步驟，直接執行翻版PS2軟件，這對於PS2的翻版市場來說，相信會帶來極大的影響。

然而，根據業內人仕指出，這新推出的翻版碟用IC現階段仍未算完美，原因是PS2的LENS相比起其他同類LENS，在讀碟能力上是較「弱」的，雖然讀取原裝遊戲碟時不會發生問題，但若然所用的是翻版遊戲碟，則會出現需要「夾碟」的情況，即不一定每部改了的機都能讀取翻版CD，這情況尤以15000型號最為明顯，雖然有部份有經驗的技師能將LENS的性能加強，但卻不能保證沒有後遺症的可能……現時這枚直讀IC的售價約為三百元，若加上改機的人工，最少也要五、六百才可，但面對今個月底大量本來日版PS2無論如何也玩不到的美版PS2遊戲，到底會有多少人甘願冒險一試？本刊絕對不支持和鼓勵不法的盜版行為。(gameplayers.com/J.J)

日 租借遊戲服務成績不俗



筆者在早前已經與各位讀者提過，SEGA與日本大型連鎖影視商店TSUTAYA合作，在日本開創遊戲軟件出租服務。該服務已經開始了超過半個月，卻已經得到不錯的成績。根據500間TSUTAYA商店的資料顯示，在服務推出的首十天，商店合共租出大約9500套DC的遊戲軟件，此數字比較之前統計出租DVD服務時的數據更高。另外一個不錯的收獲，就是自從開始推行該服務後，DC主機和軟件在TATSUYA商店內的銷售量明顯地增長。從此服務的成績看來，消費者對於租借試玩後再購買的服務相當喜歡。另外，最多人租借的遊戲首五名是「ROOMMANIA #203」、「RENT A HERO NO.1」、「SPACE CHANNEL 5」、「VIRTUA STRIKER 2 VER.2000.1」、以及「DYNAMITE刑事」。(SAKURA KI)

免費網上補習服務

為了推廣網上教育，Cyber日報(www.hkcyber.com)的CyberTV現推出免費「上網問功課」服務，十月廿三日起逢星期一至五下午四時正至六時正，透過互動Chat Room由各大專院校高材生即時為同學解答各科有關功課上的問題，時間表如下：

星期一	星期二	星期三	星期四	星期五
Computer Studies電腦	English Language英文	Accounting會計	Social Studies社會科學	Physics物理
Chemistry化學	Biology生物	Economics經濟	Mathematics數學	History歷史
		Chinese Language中文	Additional Mathematics附加數學	Geography地理
		Chinese History中國歷史		

同學們可根據時間表到Cyber日報網頁(www.hkcyber.com)的CyberTV詢問有關該科目功課上的疑難，尤其中四中五的同學，可詢問有關會考課程的問題。詳情亦可瀏覽Cyber日報網頁 www.Hkcyber.com 。希望 貴校老師能鼓勵同學收看此節目，令同學能多一個免費渠道詢問功課上的問題，相信同學必能獲益良多。

GPM Data Ranking

GPM香港銷售榜

1


18 WHEELER
Dreamcast／RAC
SEGA
10月12日
5800日圓

2


SILENT SCOOP
Dreamcast／STG
KONAMI
10月12日
5800日圓

3


Moto GP
PlayStation 2／RAC
NAMCO
10月12日
6800日圓

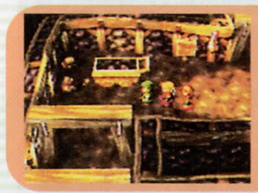
4


Prefect Dark
Nintendo 64／AVG
任天堂
10月21日
5800日圓

5


薩爾達傳說～姆莎拉之面具
Nintendo 64／ARPG
任天堂
4月27日
7800日圓

GPM日本銷售榜

1


Dragon Quest VII~伊甸之戰士們
PlayStation／RPG
ENIX
8月26日　5800日圓
兩週銷量：77,569

2

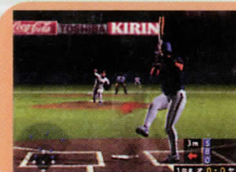

Eternal Arcadia
Dreamcast／RPG
SEGA
10月5日　6800日圓
兩週銷量：55711

3


Moto GP
PlayStation 2／RAC
NAMCO
10月12日　6800日圓
兩週銷量：54,562

4


不思議迷宮系列 未來之思寧2~鬼襲來！思寧城！~
Nintendo 64／RPG
CHUNSOFT
9月27日　6800日圓
兩週銷量：44,854

5


劇空間職業棒球 at the end of the century 1999
PlayStation 2／SPT
SQUARE
9月7日　6800日圓
兩週銷量：28,469

香港讀者投票榜

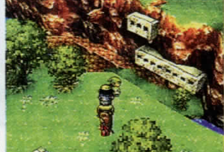




1　2　3

1st	(DC)SILENT SCOOP(KONAMI)	104票
2nd	(DC)Eternal Arcadia(SEGA)	98票
3rd	(DC)18 WHEELER(SEGA)	63票
4th	(PS)World Soccer實況Winning Eleven 2000(KONAMI)	62票
5th	(PS2)Moto GP(NAMCO)	60票

日本讀者投票榜


1　2　3

1st	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	27405票
2nd	(PS)Dragon Quest VII~伊甸之戰士們(ENIX)	14485票
3rd	(PS)FINAL FANTASY VIII(SQUARE)	14239票
4th	(PS)心跳回憶 2(KONAMI)	12746票
5th	(PS)FINAL FANTASY VII(SQUARE)	8667票

※累積形式

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「ファミ通」11/3增刊~11/10號

香港期待榜

1st 上次第1位



GRAN TURISMO 3

PlayStation 2
SCE
RAC
預定今冬發售
價格未定
149票

2st 上次第3位



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
預定11月發售
價格未定
83票

3st 上次第2位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
預定2000年秋發售
價格未定
70票

4st 上次第4位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
預定11月發售
價格未定
67票

5st 上次第5位

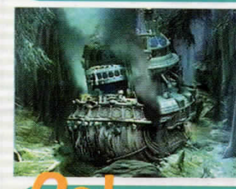


GUILTY GEAR X

Dreamcast
SAMMY
FIG
12月12日
5800日圓
65票

日本期待榜

1st 上次第1位



FINAL FANTASY X

PlayStation 2
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
3509票

2st 上次第2位



FINAL FANTASY

WonderSwan
SQUARE
RPG
預定12月9日
4800日圓
2920票

3st 上次第5位



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
預定11月30日
6800日圓
2675票

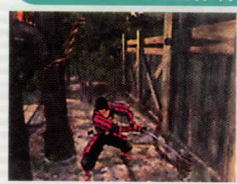
4st 上次第3位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
2661票

5st 上次第4位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
2001年1月25日
價格未定
20003票

雙週推介



DANCE SUMMER 2001 BUST A MOVE

PlayStation 2／SLG
■ENIX
11月2日
6800日圓

今期獎品

Ultraman Tiga Action Doll 1名
FF VIII人物Figure 1名

137期得獎名單

Eternal Arcadia File 1名
Cheung Siu King C304XXX(2)
beatmania Pocket 1名
Chan Wai Kit K596XXX(9)

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GPM Data Ranking表格

截止日期：11月10日

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者投票榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港期待榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿



COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 11 月 17 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

《PERFECT DARK》優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 498 購買 N64 遊戲《PERFECT DARK》(連 RAM 版)

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 釣魚控桿優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 138 購買 DC 釣魚控桿

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC FANS 必備！
憑券到本店可以優惠價 $130 購買 DC 原裝光槍

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 視像鏡頭你有無買？
憑券到本店可以優惠價 $1020 購買 DC 視像鏡頭

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS／N64 手掣優惠
憑券到本店可以優惠價 $108 購買 PS／N64 飛機＋軟盤兩用手掣

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

N64 主機優惠
憑券到本店可以優惠價 $698 購買 N64 主機（日版）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

《數碼暴龍》優惠
憑券到本店可以優惠價 $110 購買新一代《數碼暴龍》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 手掣優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 88 購買 PS 槍＋震動手掣

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

陸行鳥 FANS 必備！
憑券到本店可以優惠價 $270 購買 WS 遊戲《勞動陸行鳥》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC《SAKURA 大戰 2》你有無買？
憑券到本店可以特惠價 $ 350 購買 DC 遊戲《SAKURA 大戰 2》(限定版)

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

《POKEMON》步行器
憑券到本店可以特惠價 $ 168 購買《POKET MONSTER》步行器

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

Game Boy Color 週邊優惠
憑券到本店可以優惠價 $38 購買 GB 原裝「防輻射貼」

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

美版 GB《POKEMON 金／銀》你有無買？
憑券到本店可以特惠價 $ 240 購買美版 GB 遊戲《POKEMON 金／銀》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

AV SELECTOR 優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 68 購買 1 分 3「AV SELECTOR」

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 軟盤優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 150 購買 PS 軟盤

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

維修主機有優惠！
憑券到本店維修主機可作優惠價 $ 50 使用

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

WS 主機優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 220 購買 Wonder Swan 主機

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

WS 遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 279 購買 Wonder Swan 遊戲《超級機械人大戰COMPACT 2：第二部》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 配件遊戲優惠
凡於本店購買 DC 配件可獲美麗優惠
VGA線 $ 50 PANTHER VGA BOX $ 65 FIGHTING STICK $ 120

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

奧運熱潮優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 99 購買 DC 奧運遊戲《Virtua Athlete 2K》或 $ 150 購買遊戲《COOL BOARDER BURRRN》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 名作優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 150 購買 DC 遊戲《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》或 $ 290 購買《基力之野望》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

Dreamcast 有買趁手
凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機套餐可獲省卻 $ 30 優惠
另
憑券到本店可以特惠價 $ 25 購買 Dreamcast S 端子線

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖 銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

修理遊戲主機都有優惠？
凡於本店修理任何遊戲主機（如 DC）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

GameBoy 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 510 購買 Game Boy Color 主機套餐（主機＋機套＋火牛＋手繩＋燈＋電池＋對戰 CABLE）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

Game Players 遊戲誌

COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 11 月 17 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

買 PS 著數多
憑券到本店可以 $ 49 起購買各款 PS 作品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

N64 主機優惠
憑券到本店可以特惠價購買 N64「透明藍」主機（限定）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《FF IX》絕對平價！
憑券到本店可以特平價購買 PS 遊戲《Final Fantasy IX》+ POS GUIDE BOOK（送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

拳拳到肉！
凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《北斗之拳》可獲省卻 $ 10 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

POS 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 即可獲贈 POS GUIDE BOOK（送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

有買趁手！
憑券到本店可以特惠價購買 SONY「DSC-PI DIGI CAM」

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《電車 GO！》優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 110 購買 PS《電車 GO！》專用手掣

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

予訂有著數！PART 1
憑券到本店予訂 DC 遊戲《CARD CAPTOR SAKURA》（限定版）可獲省卻 $ 10 優惠+獲贈 POSTER（首 20 名訂家有特惠）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

有買趁手！《拳皇 2000》
憑券到本店預訂 Neo Geo《拳皇 2000》匣帶可獲贈 Neo Geo CD 乙隻（數量有限）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

予訂有著數！PART 2
憑券到本店予訂 DC 遊戲《創造職業球會》（育成足球）可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《ENTERNAL ACADIA》優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 650 購買 DC 遊戲《ENTERNAL ACADIA》（限定版）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

予訂有著數！PART 3
憑券到本店予訂 DC 遊戲《PHATASY STAR ONLINE》可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC 手掣優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 80 購買 DC《FIGHTING PAD》手掣（內置震動及可接 VMS）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

XAV 2 大優惠
凡剪下印花到本店購買 XAV 2 可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《SILENT SCOPE》優惠套餐
憑券到本店以特惠價 $ 300 購買 DC 遊戲《SILENT SCOPE》或以特惠價 $ 49 購買震動器

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《MOTO GP》遊戲優惠
憑券到本店購買《MOTO GP》遊戲+軑可獲詳省 $ 50 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

美版 GB《POKEMON》優惠
憑券到本店購買美版 GB 遊戲《POKEMON》可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

NEO GEO 遊戲優惠
憑券到本店可以優惠價購買 NEO GEO 遊戲《餓狼MASK OF THE WOLVES》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《CARD CAPTER SAKURA》熱潮爆發！
凡剪下印花到本店購買 GB 遊戲《CARD CAPTER SAKURA 友枝小學大運動會》+ POSTER 可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《LOVE HINA》優惠
憑券到本店可以優惠價 $680 購買 DC 遊戲《LOVE HINA》（限定版）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《PIKACHU 2》步行器
凡剪下印花到本店購買美版《PIKACHU 2》步行器+ POSTER 可獲省卻 $ 10 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

「比卡超」N64 優惠
憑券到本店可以優惠價 $780 購買 N64「比卡超」主機

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《POKEMON PUZZLE》遊戲優惠
憑券到本店購買 N64 遊戲《POKEMON PUZZLE》可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

PS 遊戲優惠
憑券到本店購買《TALES OF PHATASIA》遊戲可獲詳省 $ 20 優惠或以優惠價 $380 購買《龍之子 FIGHT》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

評心而論

北斗之拳 世紀末救世主傳說

PS／ACT／BANDAI／5800日圓







痴心

只是單單以《北斗之拳》這四個大字，健次郎的肌肉和吼叫聲，還有那茄汁廠爆炸的場面，無論如何《北斗》這遊戲就以已經最少值8分。但是說到畫面則作別論，這點也是無論如何要扣分的，而且還是扣盡！在上次《幪面超人V3》我都有讚道他處理畫面做得很好，但在《北斗》的戰鬥畫面動作則不算流暢。不知為何同是BANDAI出品，在《北斗》上的畫面變得如此粗糙。所以就只好給他8分了，若然上述這合格的話，我是可以給10分的。不過說實的整個遊戲都是非常著重故事性，真正玩的內容只是其次。唯最有趣的要是秘孔畫面的輸入，順著畫面上的拳頭方向按鈕挺好玩的。有一點要說說的是「爆漿場面」在秘孔畫面爆漿的還算OK，但在平常戰鬥畫面中敵人死的時候則「爆」得並不好看，真的只是像「倒瀉茄汁一樣」，一息間整個身體不見了，只剩下一大滴茄汁，質感欠逢，不夠精細。然最後要值得一讚的是，整個遊戲都能載出原著的神髓，過場的動畫交足功課。尤其是OPENING及ENDING的主題曲，配上了字幕的MTV............「OH！！KIMOCHI！！！！」(日語意思：舒服！)筆者看完之後，就是講了這樣一說話！！你想我還有什麼要說的？沒有了！...

評分：8分

MS

一直以來《北斗之拳》都有被取為題材，移到家用遊戲上，今次的PS版本，可謂叫人期待的作品，可是遊戲的畫面質素不見得好，連當中的角色的表現就似小兒麻痺一樣，陣陣下…唯獨是忠於原著，把所有名場面一一收錄下來，FANS看到亦叫人感興奮。

評分：6分

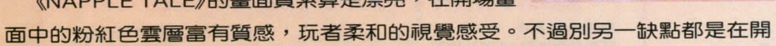
IKI

記得第一次在TGS看到這遊戲時，筆者感覺是「得啖笑」，但主因是畫面不濟。在正式推出後，遊戲畫面仍是不濟，但遊戲卻將原著情節一絲不苟地表達出來，單是這份誠意，已令人無話可說。然而，不能SKIP(爆機後可以)的過場DEMO真叫人受不了，不過話說回來，以FANS角度來看，這又不算怎麼一回事罷！

評分：9分

NAPPLE TALE

DC／ARPG／SEGA／5800日圓

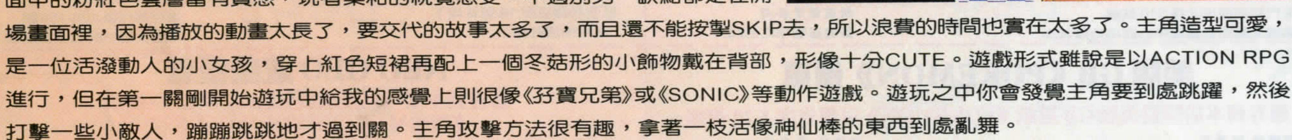






痴心

《NAPPLE TALE》的畫面質素算是漂亮，在開場畫面中的粉紅色雲層富有質感，玩者柔和的視覺感受。不過別另一缺點都是在開場畫面裡，因為播放的動畫太長了，要交代的故事太多了，而且還不能按掣SKIP去，所以浪費的時間也實在太多了。主角造型可愛，是一位活潑動人的小女孩，穿上紅色短裙再配上一個冬菇形的小飾物戴在背部，形像十分CUTE。遊戲形式雖說是以ACTION RPG進行，但在第一關剛開始遊玩中給我的感覺上則很像《孖寶兄弟》或《SONIC》等動作遊戲。遊玩之中你會發覺主角要到處跳躍，然後打擊一些小敵人，蹦蹦跳跳地才過到關。主角攻擊方法很有趣，拿著一枝活像神仙棒的東西到處亂舞。



較有特色的是操控上有兩段跳躍，某些闊大的深坑需要用上這些小技倆才能通過。其實以3D形式設計出來的遊戲，遊玩感覺也好像回復到多年前盛極一時的2D橫向動作遊戲。可是去到哪裏都會遇著不同人物說話，打斷遊戲進度令流程斷斷續續則使人等得不耐煩。不過一點值得我給這GAME分數的是聲響方面。BGM旋律優美，尤其是那音樂盒形式的輕快配樂，還有背景音效之中那清脆悅耳的雀鳥叫聲，給人感覺都很舒服。

評分：6分

隨風

不論是玩法、畫面、音樂都做得十分出色，尤其最近沒什麼好遊戲，此作更值得推介。玩法方面不算太難，可惜視點比較難看，而合成道具方面亦十分有趣，要先把道具分解得到有用的材料才能合廻新道具。而筆者最欣賞的是因此可以「抽咭」，當中的咭牌更是遊戲中的人物設定、某些場面甚至是設定時的線稿，值得珍藏呢！(笑)

評分：8分

小璘

充滿童話色彩的ARPG遊戲，可愛的角色、生動活潑的音樂和操作容易的玩法，是一隻適合小朋友玩的遊戲。遊戲中不單是到處去冒險那麼簡單，當中又能收集各種不同功用的咭片，和為取回來的特別道具解體，令遊戲生色不少。然而由於遊戲不能轉視點，而且用來顯示角色位置的陰影的表達力又不足，所以某些地方會很難到達，令致經常跌死。

評分：7分



DYNAMITE SOCCER 2000

PS/SPT/A-MAX/5800日圓

AINHO

這套很有紅白機畫面FEEL足球遊戲，質素可謂壞多於好。最大就是操作系統方面，行走速度極為緩慢，但動作卻非常敏捷，可見平衡度確實有點問題。電腦AI能力高，入球慶祝場面死板，比賽熱鬧氣氛不足，球隊選擇也不多。幸好收錄了明星隊，而且還有自由度大的球隊EDIT模式，就連其旗幟也可以任意創造。如非的話真是以不知所謂來形容最貼切不過。

評分:4分

SAKURA KI

首先不要與什麼WINNING呀那些足球遊戲比較，要與超任年代的眼光去看這個遊戲。畫面的確達到超任的水準，可是那些AI和系統連超任的水準也不如，最多也只可以達到紅白機的水平，球員的動作十分搞笑，你可以不知自己在控制那一位球員，如果不幸買了這遊戲的話，在下感到你十分可憐。

評分：2分

咸旦仔

真的令人難以想像竟有開發商會有面目在PS上會推一隻如此不知所謂的足球遊戲。先說畫面無論怎樣看也是連超任都比不上的，來到操作方面更是令人噴飯，大家試想一想10個人就好像孖生一樣，10個人同時做同一個動作，這個是足球遊戲嗎？莫說有錢都不買，就連送都不會要的遊戲！

評分：3分

SEGA MARINE FISHING

DC/SPT/SEGA/5800日圓

AINHO

來自NAOMI街機作品，因此移植度當然不成問題，而且更收錄鑑賞魚兒的水族館模式，其他也有多種有趣元素及練習迷你遊戲。魚類及魚餌種類數目繁多，魚兒的質感亦極為迫真，彷如親身釣魚感覺一樣。要釣出一條魚兒難度並不高，不消一會就能完全領會得到。至於比較可惜是各部份都有不錯的表現，但居然讀碟時間多，這是唯一要調低分數的原因。

評分:8分

SAKURA KI

與早前《GET BASS》一樣移植街機的釣魚遊戲，難免會拿來比較一番。論畫面尚算出色，可釣到的魚類也比《GET BASS》多，而且還加入了水族館的模式。可是卻少了《GET BASS》那種爽快感，而且難度亦比較低，太過容易把魚上釣反而令遊戲變悶，不過用買了釣魚杆的朋友便不要錯過。

評分：7分

小悠

近來的釣魚遊戲真的越出越多，好像街機的《GET BASS》，但這個遊戲便沒有《GET BASS》那麼難玩了。筆者是個喜歡釣魚的傢伙來，玩過這遊戲後覺得有許多不同的魚可以釣是十分高興，但又好像太容易便能夠得手……沒有釣魚的實感呢。畫面方面是很美的啦，所以在整體質素上也有加分。相信愛好釣魚的朋友會愛不釋手吧！

評分：7分



EXTREME RACING SSX

PS2/SPT/Electronic Arts/6800日圓

AINHO

一套以滑雪為題材的遊戲，而筆者接觸過後感到非常不錯！畫面清澈紮實，速度感十足，遊玩期間亦沒有出現拖慢情況。角色方面全部都是一眾型男索女，還加入多種隱藏賽道或人物服飾等。另外，賽道上還有一些隱藏捷徑，玩者滑雪中更可做出多達一百款美麗的花式，因而使耐玩性提升不少。加上操作容易上手，讀碟情況理想，真的很難找出其缺點。

評分:8分

MARKS

雖然在遊戲界曾推過不少以滑雪板的遊戲，但《SSX》可算是其中較為突出的，除了畫面質素之外，賽道的設計亦非常出色。最可惜是其操控，由加速和跳躍時翻筋斗都是上掣，所以很容易在加速時因賽道的細微起伏而跌倒，最重要的是比賽包括了速度上比試。

評分：6分

IKI

記得第一次看到這遊戲時，筆者還誤以為是《COOL BOARDERS》系列新作，以PS 2作品的水準而言，本作算是十分不俗，至少所有多邊形也非常「扎實」。然而，此類遊戲也未免太普通了，太公式化的玩法間接縮短了遊戲的壽命，除非有一款十分出色的作品，否則提起滑雪遊戲大家只會想起《COOL BOARDERS》！

評分：6分



HUNTER╳HUNTER

PlayStation／SRPG／KONAMI／OPEN價格

咸旦仔

大受歡迎的人氣漫畫《HUNTER╳HUNTER》，今次再PS上推出，就以人氣來說這個遊戲可說非賣不可，但說到好不好玩就見仁見智啦！本作雖然是以原著來進行的SRPG遊戲，但遊戲的戰鬥方法真的有點古怪，那些畫面實在連「超任」也比他好呢！最後如果我不是此作FANS的話也不會給他這個分數。

評分：6分

MARKS

雖然這是由漫畫改編成遊戲，但相比起其他同類遊戲來說，這遊戲絕對不是可以拿高分的作品。首先其故事的表達性差、遊戲系統簡單、而且戰鬥的畫面質素低。最令人失望的是其戰鬥系統，雖然像《不思議迷宮》，但遊戲流暢度慢得厲害，毫無靈活性可言。

評分：4分

MS

日本大受歡迎的漫畫《HUNTER X HUNTER》再度遊戲化(之前有隻WS版)，遊戲畫面平平，故事方面則跟於原著，可是它以不思議迷宮的方式來進行遊戲，總是覺得怪怪，不過可以多人同時遊戲，也是個不錯的系統，可惜它只能吸引FANS，不能普及大眾化。

評分： 6分

創造學校！校長先生物語

PlayStation/SLG/VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE/5800日圓

隨風

如果就整隻遊戲來說，這隻遊戲實在挺悶的，來來去去不是建設就是跟學生聊天。不過此作卻加入了不少其他同類型遊戲沒有的新要素，例如是設計校章、校歌，及種植蔬果、養育動物等，雖然在現在中沒甚可能發生，試問一間學校要有這種設備談何容易？不過卻令遊戲的趣味性大大提高了！

評分：6分

小璘

玩法如《Sim City》系列般，但卻另外加上更多有趣元素的本作，當中要顧及的事相信比真正校長要顧的事情更要多，又要為學校設計校章和校歌、又可看到自己學生於學校內所發生的事，令遊戲生色不少。另外，雖然在佈置校舍方面基本上都很方便容易，然而由於房間的門口位置固定了，有時想放於某些位置時，卻因為門口的問題擱置。

評分：5分

小悠

唉……天下間怎麼會有可以能讓同學們自由種植植物和飼養動物的學校呢？而且校園的大得實在厲害，這樣的理想學院相信只能在外國實現。遊戲性方面是有下過心機設計，例如作校歌和造校服是十分有趣的呢！但弄好了一切後又只得可以和學生談話，好像《SIM CITY》一般完成了便很悶，相信是這遊戲的缺點了。

評分：6分

遊戲終審庭

生產商：CAPCOM
售價：5800日圓
容量：GD-ROM
記憶：9 BLOCKS
發售日：9月6日
DC/1~2P/FIG/VGA BOX、VMS、震動PACK、MODEM、KEYBOARD、NGPC、ARCADE STICK對應

CAPCOM VS SNK~MILLENNIUM FIGHT 2000~

街霸「恰」拳皇？

陪審員：IKI

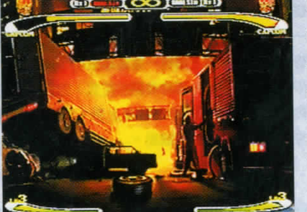
遊戲時間：90小時以上

自《CAPCOM VS SNK~MILLENNIUM FIGHT 2000~》公佈推出以來，旋即成為一眾玩家茶餘飯後的話題。無他，只要你是格GAME FANS，哪怕是《街霸》迷、《拳皇》迷，抑或是《餓狼》迷，聽到兩大格鬥廠商竟攜手合作，相信大家也是萬二分期待。及後街機版推出，雖非大HIT之作，但緊接其後的DC版整體表現出色，加上能與街機及NGP連動，用來取得隱藏人物及隱藏項目，結果仍是賣個滿堂紅。不經不覺，DC版推出已多個月了，但各玩者仍非常熱衷此遊戲，可見今次《CVS》也可算是成功之作。觀乎坊間對此遊戲的評價也十分高，甚至認為有不少人指此作將是日後2D格鬥遊戲的指標‥‥然而，《CVS》是否真的可把2D格鬥遊戲從死寂中拯救出來？

EX人物的真義



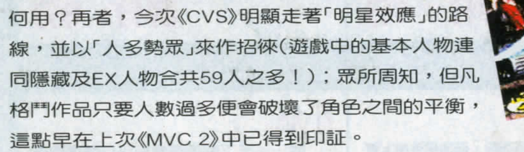
遊戲當中的基本人物也有一個EX版本，很多人也認為EX人物大都被削弱了，但個人認為EX人物的真價只有在「RUN」模式中才能彰顯出來。同時就個人而言，不少EX人物也比其NORMAL版好用！（←也許是筆者太習慣「RUN」模式的《KOF》式戰法罷！）不過又話說回來，所謂EX版本也不過是招式上有所刪減，又或性能上有所改變，但連人物外觀變也不變（換個件衫都好嘛！），難免予人偷功減料的感覺。



史上最多＝人多失控？

相信大家也知道遊戲是由CAPCOM開發的，由於《VS》系列「前車可鑑」，故心中一直也擔心平衡度的問題。誠然，要把兩廠戰鬥風格截然不同的人物融合於一個作品內，又要保留其風格（應該說是一份感覺），是一件難度十分高的事宜，故招式性能上的弱化是無可厚非！不過話說回來，何以CAPCOM角色在整體性能上（特別是對空技）比起SNK角色竟高了一個馬鼻？這明顯是有點欠缺公允罷？雖說SNK角色在突進技的表現不俗，但面對「轉入」系統又有何用？再者，今次《CVS》明顯走著「明星效應」的路線，並以「人多勢眾」來作招徠（遊戲中的基本人物連同隱藏及EX人物合共59人之多！）；眾所周知，但凡格鬥作品只要人數過多便會破壞了角色之間的平衡，這點早在上次《MVC 2》中已得到印証。





雖然「人多失控」是破壞角色間平衡的主因，但始終遊戲揉合了兩廠的人物，故「人多」是不能避免的。另一方面，遊戲中角色RATIO值分配上的「捉錯用神」，才是造成角色間失去平衡的真正原因，如RATIO 1角色的實力比RATIO 3角色更強。其實大家只要進入「PAIR MATCH」便會明白，由於所有角色的RATIO也統一為2，故這便可知道每名角色的真正實力。



未來2D格鬥遊戲的指標？

此話可能說得嚴重了一點兒，亦有商榷的餘地，但觀乎此遊戲的成功，說明了業界正需要這種「系統簡單，技巧為先」的遊戲！由於2D格鬥遊戲的發展已十分成熟，其中遊戲的系統亦漸趨於複雜，形成了「系統為先，技巧為後」的局面，結果不少初玩者因感到難以入手而放棄。相比之下，《CVS》的系統較簡單（至少易過《KOF 2000》），不少格GAME新手也可以投入其中，故此說《CVS》是日後2D格鬥遊戲的指標也許一點也不為過。最後，在寄望《CVS 2》推出時，也希望不要成為《3.3》或《2000》罷！（笑）



數碼遊戲嘉年華2000

在上星期日(10月22日)，我們GamePlayers.com.hk與Superhome.net在東港城的Club House 1合力舉辦一個叫「數碼遊戲嘉年華」的活動。今次的活動內容十分精彩，除了每位入場者可得到一份精美禮物外，還可即場盡情免費任玩遊戲，以及參加當日舉行的遊戲比賽，場面真的十分熱鬧啊！





免費遊戲任玩



當日我們擺放了很多各種不同類型的遊戲供來訪者試玩，不單是街機或是家用機，我們連電腦也有設置，在街機方面有《DDR 4》、《Dragon Blaze》、《Bishi Bishi》及《Dance Mania》；家用遊戲則有DC的《Get Bass》、《Virtual on》、《Virtual Tennis》、《Virtual Cop 2》、《Samba de Amigo》及《Chu-Chu Rocket》；PS2的《真・三國無雙》、《G-Savior》、《Silpheed the Lost Planet》、《Keyboard Mania》、《Winnng Eleven 2000》，而在電腦方面亦有《石器時代》、《勇者泡泡龍》、《F.A. Premier Star》⋯等等，多得不能盡錄。





◆連手提機都有啊！



來訪的人們



由於當天是星期日，所以有不少家庭的組合前來會場，他(她)們在會場裡發揮家庭的力量，合力征服各類型遊戲，有的是母子組合，有的是姊妹組合，當中還有位母親抱著BB玩《DDR 4》，你都不要少看她們，人人都很有實力的。不過在眼前看見這些家庭團玩得這麼開心，開始覺得打機再不是青少年的玩意。





◆不要少看這群小朋友！





◆抱著BB跳舞，勁！

即場比賽

在當天舉行幾個比賽，其中最令人觸目的是「I-KID有腦大激鬥」和「Virtua Tennis全港公開錦標賽」，在舉行時有不少人在圍觀啊！

I-KID 有腦大激鬥

我們的大會司儀CYBER GIRL YOYO和FOX抽選了參加者後，便說明比賽的方法，之後便開始了這項比賽，參加的小朋友個個都很積極回答問題，可見實力的差距不大，經過一番激鬥，結果還出現了兩位的冠軍和季軍，於是我們再補多一條問題，才能成功分出三位優勝者。





◆激烈的搶答⋯



◆出來了！三位優勝者

Virtua Tennis比賽

「I-KID有腦大激鬥」可說為小朋友而設的比賽，除此之外，我們還有進行「Virtua Tennis全港公開錦標賽」，因為有不少參加者，所以很早就舉行了初賽，當產生了四強之後，我們在下午進行決賽。經過一番激鬥，最後由吳浚峰勝出這次比賽。



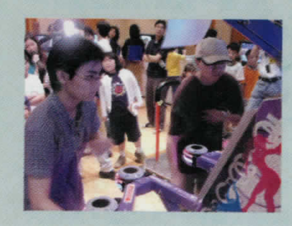




◆產生出來的四強

◆取得冠軍啦！收獲豐富！

精彩表演



除了有緊張刺激的比賽外，我們還邀請了兩位高手來表演《DDR 4》和《Dance Mania》，由於這兩位高手的水準十分之高，吸引了不少人圍觀，當欣賞完畢後，所有人都讚不絕口，真是一山還有一山高。

錯過了怎辦?還有下次!!

如果錯過了上次「數碼遊戲嘉年華」的朋友，也可以不用灰心，因為我們即將會在11月19日再舉辦同類型的活動，當然今次的活動將會更加精彩，而且同樣是100 %免費，可供來訪者任玩今期最HIT的遊戲，以及即場參加當日的比賽，還會有大抽獎，這麼精彩的節目內容，大家記住不要錯過啦！ GP

數碼遊戲嘉年華

日期：2000年11月19日(星期日)
時間：中午12時~下午6時
地點：奧港城(維港灣)
九龍海輝道11號奧港城1期地下(地鐵東涌線「奧運站」)

遊戲主機風雲錄

連載第三回 PLAYSTATION獨大局面

序 在95年年尾，次世代主機戰爭的形勢仍然未明朗，PLAYSTATION和SATURN仍然在市場上鬥個難分難解，但表面形勢則較傾向SATURN一方，因為95年聖誕及新年期間SEGA一連串的攻勢(主要是VIRTUA FIGHTER 2、VIRTUA COP和SEGA RALLY)，令SATURN的累積主機銷量超越了PS，成為市場上的「一哥」。不過好景不常，在96年2月，一項震驚遊戲界的消息發表，令次世代主機戰爭的勢力分布產生激變……

SQUARE轉投PS懷抱



◆《FF VII》的威力，足以動搖整個遊戲界

在96年2月，遊戲業界發生了一次影響力極其深遠的大地震。那就是SQUARE宣佈將RPG遊戲《FINAL FANTASY》的最新續篇《VII》改在PS上推出！《FF》和《DRAGON QUEST》一樣，是日本最受歡迎的RPG，每次推出都擁有二、三百萬的銷量。而在這個消息公佈後不久，在電視上也出現了《FF VII》的廣告。這時其實距離《FF VII》正式發售仍有一年以上的時間，但《FF VII》那革命性的畫面，已教玩者甚至是一般電視觀眾們留下深刻的印象。

在這一消息公佈之前，一般業界都推測SQUARE會繼續留在任天堂陣營內，因為SQUARE一直以來都只為任天堂的主機製作遊戲，其作品由紅白機、超任至到GAME BOY都極受歡迎，可說是任天堂王朝的一大功臣。而任天堂和SQUARE的關係亦一直良好，SQUARE甚至曾經公開過N64版的《FF VII》的畫面！遊戲業界內的人仕絕大部份都認為SQUARE 相信只要SQUARE的《FF》和ENIX的《DQ》仍然留在任天堂陣營，不論次世代機如何努力N64的優勢也不會動搖。因此是次SQUARE改向SONY「投誠」，真是相當出乎意料之外。


◆SQUARE在任天堂時代留下了大量優秀的作品，而PS亦悉數將它們接收

SQUARE背棄任天堂的原因

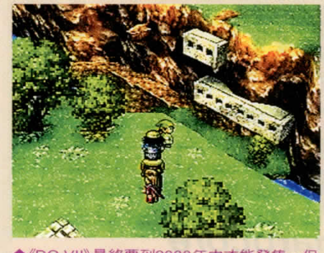

◆這些精彩的CG動畫，在N64上自然不可能做到

SQUARE和任天堂一直以來能夠合作無間，和兩者的經營思想一致不無關係。任天堂由於汲取過美國「雅達利危機」的教訓，知道如果一台遊戲主機充滿了劣質的遊戲，玩者很快就會對該主機失去信心，即使主機的累積銷量很高，軟件賣不出去的話也是徒然的，因此任天堂對旗下遊戲開發商有很高的要求。而這種經營策略亦和SQUARE的「大作主義」不謀而合，雙方可說是處於互惠互利的關係。

不過這種關係卻因為N64的推出而出現了變化。眾所周知N64是使用了卡帶來作為儲存媒體，但卡帶的容量卻十分有限(最多只有256Mbit，即32Mbyte)，和次世代機CD-ROM(640Mbyte)的容量相差了二十倍！這與SQUARE在次世代中追求的「大容量遊戲」完全不配合。另一方面，SQUARE也對任天堂獨佔了生產卡帶的利潤，而將風險全部推卸到遊戲廠商的做法有所不滿。以前礙於任天堂的市場佔有率太高，遊戲廠商們才不敢反抗。現在次世代主機的市場已有一定的規模，甚至銷量在一百萬套以上的熱賣作也出現過了，軟件商們自然沒有必要繼續留下。除此之外，N64的開發環境也起了「趕客」的作用。N64的遊戲開發不單止困難和浪費時間，它的開發器材也極之昂貴。從遊戲廠商的角度來看，留在任天堂陣營實在是非常不智，於是連SQUARE這類「老臣子」都要投向SONY的懷抱。

◆山內溥社長對卡帶的堅持，埋下了SQUARE背離任天堂的導火線

PS勢力迅速擴張


◆《DQ VII》最終要到2000年中才能發售，但銷量仍可以超過300萬

在SQUARE公佈加入PS陣營後，由96年起其銷量便立即節節上升，PS的累積主機亦重新超越了SATURN，取回次世代主機霸主的地位。而當N64於96年6月23日推出後，PS的銷量更加進一步上昇！這相信是因為一些想看清楚情況才買機的玩家在見過N64的表現後，發現「64bit遊戲機」原來也都不外如是，最後終於決定了買PS所引致。

而在97年1月，日本「國民RPG」遊戲《DRAGON QUEST》的出產商ENIX宣佈同時參入PS和SATURN陣營，結束了她只「侍奉一主」(任天堂)的局面。至於大家最關心的《DQ VII》，則會在PS上推出。ENIX向外界解釋這個決定是由於PS是「市場上最普及的機種」。其實ENIX在PS上推出《DQ》，亦更進一步穩固了PS作為遊戲機「標準」的地位。

SEGA和BANDAI的合併



在97年1月23日，日本各大電視台和報章都以大量篇幅報導了一宗遊戲業界的大新聞——SEGA和BANDAI宣佈在97年10月1日起兩間公司將會合併為一，成立新公司「SEGA．BANDAI ENTERTAINMENT」！



眾所周知SEGA是街機界的霸主，她不單止生產街機遊戲，而且也直接經營日本各地的遊戲機中心(如GIGO)和大型遊戲場(如JOYPOLIS)等。而BANDAI則是日本玩具業的領導者，她擁有壓倒性的市場佔有率，而且有大量人氣的產品和動畫人物版權(如機動戰士高達)作為後盾。如果兩家公司合併，她們每年的總營業額將會高達6000億日圓(即450億港元)以上，成為能和美國迪士尼匹敵的世界性娛樂企業！

◆SEGA的中川會長(左)、中山社長(右)和BANDAI的山科社長(中)合照

SEGA和BANDAI的合併計劃，表面上是可以使雙方都有所得益。SEGA擁有的是強大的軟、硬件開發能力，和她的母公司CSK在發展網路系統的經驗，而BANDAI則擁有極出色的市場策劃人員，和大量的動畫人物的版權可供SEGA使用。不過在合併風光的背後，是兩間公司都受到事業失敗的困擾。SEGA一直以來在海外的遊戲機市場都能和任天堂抗衡，GENESIS(美版MEGA DRIVE)的成功，為SEGA帶來很豐厚的利潤。但問題是GENESIS的後繼機SATURN在海外卻徹底地被PS和N64所擊敗，這導致了SEGA損失了共490億日圓(約37億港元)。至於日本國內的市場SATURN亦慢慢被PS拋離，形勢實在不能樂觀。而BANDAI方面，「PIPPIN@」事業的失敗和沒有了《美少女戰士SAILOR MOON》這類超人氣動畫的支持，令到公司在97年首次出現20億日圓的虧損，前景並不明朗。因此SEGA和BANDAI的合併，有分析家認為只是一個「敗者聯盟」，實際的功效很成疑問。而且SEGA和BANDAI雙方面有許多事業是互相重疊的，合併後難免要經過削減人手、重整架構等步驟，問題仍存有不少。


◆日本各報章都以大量篇幅報導SEGA和BANDAI取消合併計劃

正當大家都以為SEGA和BANDAI的合併是勢在必行之時，在97年5月27日，兩公司突然各自舉行記者會宣佈取消原定的合併計劃！這個決定原來是來自BANDAI一方，BANDAI的山科社長解釋：「由於兩間公司的文化不同，即使合併也不能期待有很大的效果。」但事實上，山科社長是屈服在社內員工的反對聲音之下。SEGA和BANDAI之間的協議美其名是「合併」，不過在實際上BANDAI卻是被SEGA所收購。為此BANDAI社內八成的員工都反對是次合併，而且在合併消息公佈前，BANDAI許多中、高級的管理人員都沒有聽聞過這事，可說是事出突然。BANDAI的山科社長最後也以「未能令全公司團結一致」為理由，於兩日後辭去了社長的職務。

BANDAI和SEGA在最終雖然合併失敗，但兩家公司並沒有因此翻了臉，在之後仍然保持有合作的關係。

PS的成功要素分析

在擁有了《FF》和《DQ》兩大「神器」後，PS在97年時已肯定是次世代主機戰爭的贏家。SONY在從未涉足過的遊戲業界能夠「一擊即中」，並將原來的王者任天堂也趕落台，在背後其實還有許多不同的要素在支持著。

在遊戲主機的世界中，失敗者想要翻身是非常困難的。這點在SEGA和SONY之間的競爭中充分表現了出來。SEGA在日本市場一直都是「二奶命」，不論是SG-1000、MASTER SYSTEM或者是MEGA DRIVE都可以說是失敗的產品。除此之外，SEGA經常推出新的主機或附加配件，但最後卻沒有全力去支援，這些「往績」也會影響到消費者的信心。當中最明顯的例子是MEGA DRIVE的加強配件「32X」，它的發售日居然是在SATURN之後！而對應它的遊戲又非常少，令買了的人失望不已。又例如MEGA CD曾經出過許多不同的款式——MEGA CD、MEGA CD 2、WONDER MEGA、WONDER MEGA 2、LASER ACTIVE等等，非常混亂。SEGA這種「敗者」的形象，在日本消費者心目中起了一個很負面的作用，直接影響了SATURN對一般玩家的吸引力。

◆WONDER MEGA要和32X合體，需要先送回廠方「改造」，成為一時佳話

相反SONY在形象方面就優勝得多了。SONY由於是第一次參入遊戲機市場，因此背景非常乾淨，沒有包袱。更何況SONY本身在家電市場中是世界通行的名牌，對平時對遊戲不是太有興趣，甚至從來沒有接觸過電視遊戲的一般人來說，SONY這個品牌明顯是較有吸引力。而SONY也看穿了自己這個優勢，積極去開拓這個一般玩家的市場。方法主要有二，首先是開發對「非主流遊戲玩家」有吸引力的遊戲，最明顯的例子有《PARAPPA THE RAPPER》、《IQ》和《到哪裡也在一起》等，它們在發售前於主流玩者之間完全不是什麼話題作，但其遊戲性卻得到一般玩者的認同，因此擁有極佳的銷量。其次是在電視上投下大量的CM(電視廣告)，這些CM的內容大都是強調遊戲本身的樂趣，以吸引一些不太懂得遊戲的玩家，例如《大家的GOLF》和《GRAN TURISMO》的CM在日本長播長有，而且更有許多不同的版本。在這種CM攻勢下，不少一直不玩遊戲的中年白領人仕也被它所吸引而買機，成功地擴闊用家的層面。



◆《PARAPPA THE RAPPER》是音樂遊戲的先驅者



◆《大家的GOLF》和《GRAN TURISMO》現已是一般玩家也熟悉的「名牌」

另一個SONY用來吸引一般玩家的戰術，是推出一些舊但受歡迎的遊戲之廉價版，通稱為「THE BEST版」。它們的價錢通常定於2800日圓左右，比普通版要便宜上3000日圓。雖然說日本人普遍來說都十分有錢，但對某些人來說遊戲始終只是娛樂，是可有可無的東西，並不值5800日圓的價錢。但如果只是售2800日圓的話，便能夠吸引到他們購買，軟件商亦可以充分利用舊遊戲的剩餘價值，並搶去二手遊戲店的生意，一舉幾得。

總括而言，SEGA和任天堂在爭奪一般玩家的策略不成功是她們的致命傷。SATURN的支持者仍是以街機玩家為主，而N64則只能吸引到小孩子和老一輩的任天堂FANS，論層面之廣實在遠不及PS。SONY能夠看準對手的弱點出擊，成功絕非僥倖。

下期預告：DREAMCAST、PLAYSTATION 2 開發始動

遊戲誌專題

Text by：悟空

遊戲誌專題——PlayStation2 美版遊戲特集

前文



2000年3月4日，在一個對遊戲機沒甚興趣的普通人來說這只是平凡的一天，但是對遊戲界來說這天卻是一個很重要的日子，因為這天就是萬眾遊戲迷期待、有機皇之稱的「PlayStation2」推出的大日子，在初推出三數天，不論是日本或是只有少量水貨供應的香港都出現搶購熱潮，且更一度出現決貨跡象，氣勢可謂一時無兩；在主機發售五個月後SONY更向外公佈主機的出貨量已達300萬部，與Playstation初推出時的情況相比，總出貨量超出4倍之多，這無疑對SONY來說絕對是一支強心針。

神話再現……

時間：10月26日　地點：美國



與今年三月初一樣同是遊戲界一個極為重要的一天，因為這天是PlayStation2登陸美國的一天，而當主機開始發售後，因貨源不足而出現供不應求的情況，有部份零售商更趁機將主機原來售價$299美元調高至$399美元，甚至更有人於一些拍賣網站上將PS2進行炒賣，價錢更高至一千美元；由此看來相信PS2的前途必會是一片光明。

PS2美版遊戲大檢閱!!



記得日本PS2推出當日，與主機同日推出的遊戲數量非常有限，只有四、五隻，稱得上好玩的更是少之又少，而且數款大作如《鐵拳TT》更令人質疑遊戲是否為了能趕及與主機同日發售而令遊戲質素出現問題。經過這次教訓SONY知道就算主機性能有多強，沒有足夠遊戲供玩家選購是不能的，所以在主機發售當天，與主機同日推出的遊戲便有27款之多，比較起日本國內推出時遊戲數量是當時的四倍；雖然香港到現在還未知道何時會有PS2的行貨，不過本刊相信必會有人願意花錢購買貨源極之不足的美版PS2，而且遊戲更加是購買者最為頭痛的一環(總不會所有遊戲全都買下吧！)，故今期筆者便臨危受命找來整套美版PS2主機連遊戲，為大家送上美版PS2的遊戲介紹，給那些有購買美版PS2打算的玩家一個建議。而在所有美版遊戲中是分開兩類，一種是美版PlayStation2專有或是優先推出的遊戲；另一種則是由日本版遊戲移植過來的版本，詳細資料請看下表：

美版獨家遊戲

- Dead or Alive 2：Hardcore
- Unreal Tournament
- TimeSplitters
- Silent Scope
- Ready 2 Rumble Boxing：Round 2
- Madden NFL 2001
- Midnight Club: Street Racing
- Summoner
- ESPN Winter X Games Snowboarding
- Smuggler's Run
- NHL 2001
- Q-Ball Billiards Master

日版移植遊戲

- Tekken Tag Tournament
- Street Fighter EX3
- Ridge Racer V
- Wild Wild Racing
- Moto GP
- SSX
- Swing Away(GOLF PARADISE)
- Orphen(魔術士奧法)
- Eternal Ring
- Evergrace
- X-Squad(X-FIRE)
- Kessen(決戰)
- Dynasty Warriors 2(真・三國無雙)
- Armored Core 2
- Gun Griffon Blaze
- FantaVision

Dead or Alive 2：Hardcore

種類：FIG
遊戲人數：1~4人



在日本版剛推出不久，製造商Tecmo又公佈會推出其強化版《DEAD OR ALIVE 2：HARD CORE》，雖說是美版PS2的獨家遊戲，但廠商不排除有機會推出日本版，筆者認為這做法有點欺騙玩家，為何先前的日本版不推出呢？說回遊戲，明顯地遊戲的畫面比日本版的為好，而且遊戲是以美女作招徠，畫面變好即是玩家可看得更清楚……遊戲共有10個遊戲模式，包括ARCADE MODE、TIME ATTACK MODE、SURVIVAL MODE、VERSUS MODE、TAG BATTLE MODE、TEAM BATTLE MODE、SPARRING MODE、WATCH MODE八個舊有模式，兩個新增模式分別是UPS MODE和BATTLEREC MODEUPS MODE能讓玩者製作自己SAVE，BATTLEREC MODE是一個可將自己戰鬥的情況錄下之後重複觀看的模式。遊戲除了加入兩個新模式外，還會有新角色加入(未曾登場的舊角色)和所有角色都會有新服裝增加。



Unreal Tournament

種類：ACT
遊戲人數：1~4人



有玩電腦遊戲的玩家，都應該聽過《UNREAL TOURNAMENT》這遊戲，它是多隻受歡迎動作射擊遊戲其中之一，遊戲受歡迎的主要原因是因為遊戲可以進行多人網上對戰，而且畫面質疑亦非常高，所以受歡迎亦不無道具；這次遊戲被移植到PlayStation2，很多玩家都必能利用主機的上網功能來進行網上對戰，然而、因為PlayStation2的SERVER仍未能成功建立，所以遊戲現在極其量只可用i.link來讓玩位玩家進行對戰。遊戲優點不多，其中一個就是遊戲角色沒有像電腦版般「四方」，PS2版本的角色面孔已變得非常「靚仔」，另外遊戲的戰鬥場地一開始能選擇的有10個，有13個須要靠玩者自己的實力的打開，這相信是筆者唯一能提供的遊戲優點。遊戲非常照顧玩家，有優點亦有缺點，而這缺點非常嚴重、就是控制方法，大家也知道遊戲的電腦版是用滑鼠來控制射擊，鍵盤控制移動及轉換武器，但是PS2版本所有控制方法全都歸納在一個手掣中，單是控制移動已非常麻煩，還要與射擊準星一起移動就更加煩上加煩，所以若真的想感受遊戲的樂趣，還是玩電腦版的好。



TimeSplitters

種類：ACT
遊戲人數：1~4人





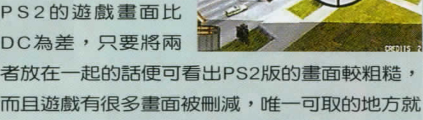
遊戲與《UNREAL TOURNAMENT》非常相似，兩者同樣是第一身視點的射擊動作遊戲，但論創意的話《TimeSplitters》則較好，因為遊戲在遊戲中的年份是由19世紀至20世界，亦因為年份不同玩

者使用的角色亦會不同，除了角色、就連使用的武器都有分別；遊戲最多可進行四人對戰，不過卻不可以像《UNREAL》般使用i.link進行二人對戰，不過操控方面筆者覺得反而比《UNREAL》，可能因為此作是直接推出PS2版，相反《UNREAL》則在電腦版玩過，現在不能接受這種操作方法吧。

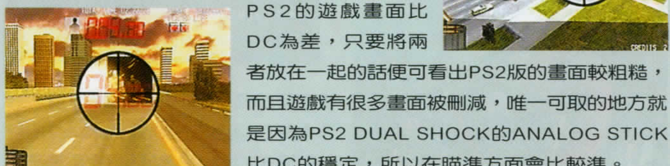
Silent Scope

種類：STG

遊戲人數：1人



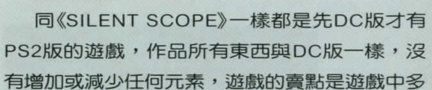
與DC版《SILENT SCOPE》一模一樣，完全沒有分別，不同的只是兩者畫面的質素，今次PS2的遊戲畫面比DC為差，只要將兩者放在一起的話便可看出PS2版的畫面較粗糙，而且遊戲有很多畫面被刪減，唯一可取的地方就是因為PS2 DUAL SHOCK的ANALOG STICK比DC的穩定，所以在瞄準方面會比較準。

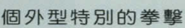


Ready 2 Rumble Boxing：Round 2

種類：SPT

遊戲人數：1~2人





同《SILENT SCOPE》一樣都是先DC版才有PS2版的遊戲，作品所有東西與DC版一樣，沒有增加或減少任何元素，遊戲的賣點是遊戲中多個外型特別的拳擊手，有肥有瘦、有高又有矮；遊戲除了可控制拳手進行比賽外，亦可在「CHAMPIONSHIP MODE」當一個拳手操練，在擔當教練期間玩者要將選擇好的拳手進行訓練，期間可以各種訓練道具進行體能練習，亦可進行友誼賽提升技術。



Madden NFL 2001

種類：SPT

遊戲人數：1~8人

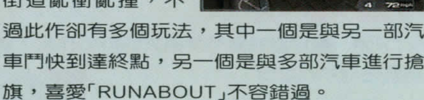


美式足球對香港人來說很少人會喜愛這運動，但在美國、美式足球卻是一種可令人瘋狂的運動，很多美國人在買PS2選遊戲時時這遊戲是他們的必選之列。遊戲中所有運動員都利用了MOTION CAPTURE製作，所以場中每個運動員的動作都非常真實，除了運動員，因為教練有時會在場邊向球員作出指示，就連在場邊的教練和領隊也有指他們製作MOTION CAPTURE，所以這隻《Madden NFL 2001》遊戲絕對是誠意之作。

灣岸Midnight Club: Street Racing

種類：RAC

遊戲人數：1~2人



玩法很像日版PS2遊戲《SUPER RUNABOUT》，兩未也是駕駛汽車在街道亂衝亂撞，不過此作卻有多個玩法，其中一個是與另一部汽車鬥快到達終點，另一個是與多部汽車進行搶旗，喜愛「RUNABOUT」不容錯過。





Summoner

種類：RPG

遊戲人數：1人

看過遊戲資料後覺得此作有點像電腦遊戲《DIABLO II》，因為遊戲是以立體世界中進行戰鬥，而且在戰鬥中角色可以使出各種魔法或召喚術，這種角色就像《DIABLO II》中的死靈魔法師；遊戲其中一個賣點是召喚畫面，依遊戲製作人員稱《Summoner》中使用的立體多邊形可比美私人電腦的多邊形，聽到這番話足可見他們對此作是充滿信心，有玩這類型遊戲的朋友必定要一試。





ESPN Winter X Games Snowboarding

種類：SPT

遊戲人數：1~2人



由著名運動電視台「ESPN」製作的滑雪遊戲，以PS2機能做出來的遊戲畫面質素必會有一定吸引力，遊戲中可以玩到各種滑雪項目，對香港這處沒有雪的地方來說遊戲必可令一些想嘗試滑雪但又不能出國的朋友一個希望。



Smuggler's Run

種類：RAC

遊戲人數：1~2人





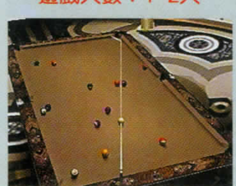
《Smuggler's Run》是一隻和DC遊戲《CRAZY TAXI》同樣玩法的賽車類遊戲，不過此作的汽車種類不是TAXI而越野爬山車，接載的不是乘客而是他人給與的生意；遊戲中有很多類型的生意，有些更是非法的，不過玩家不須理會所接獲的生意是否違法，只須全力去完成這單生意便可。



NHL 2001

種類：SPT

遊戲人數：1~4人

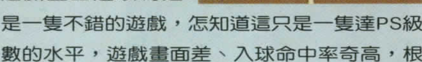


冰上曲棍球是加拿大的「國技」，這運動其中一個樂趣就是分數可以在一迅間出現，不過筆者卻比較愛看不是常看到的「多人大混戰」。

Q-Ball Billiards Master

種類：SLG

遊戲人數：1~2人



一隻絕對不知所謂的遊戲，看其封面包裝及其背後的遊戲畫面還以為這是一隻不錯的遊戲，怎知道這只是一隻達PS級數的水平，遊戲畫面差、入球命中率奇高，根本不須怎樣量度角度也可入袋，除非是有多餘錢，否則這遊戲不玩也罷。

Tekken Tag Tournament

種類：FIG

遊戲人數：1-4人



與日本版完全一樣，不同的地方只有畫面質素，美版鐵拳的畫面質素只要留心一點看便會看出遊戲的狗牙狀態被大幅刪減，其他東西如隱藏角色及隱藏的保齡球模式仍一樣。





Street Fighter EX3

種類：FIG

遊戲人數：1-4人

和鐵拳一樣與日本版的畫面質素





有作出明顯改善，其他地方就完全一樣，不過遊戲就可讓四位玩家進行對戰，這是日本版沒有的。

Ridge Racer V

種類：RAC

遊戲人數：1~2人

這遊戲不用多介紹，美日兩版不





同的地方就只有語言不同，其他地方完全一樣。

Wild Wild Racing

種類：RAC

遊戲人數：1~2人





同樣是一隻與日本版一模一樣的作品，只是語言不同，不過遊戲的電腦AI就比日版強了不少。

Moto GP

種類：RAC

遊戲人數：1~2人

日本版才推出了不久便推出美版，日版推出時因為遊戲的質素很高所以受到極高評價，從表面看與日版



沒有任何分別，其實兩者相隔了這麼短的時間相信就算有改變相信也不會太大，就算是日版或美版也沒所謂，買或不買只是自己意願。

SSX

種類：SPT

遊戲人數：1-4人





又是一隻日本版剛推出不久美版便推出的遊戲，可能是美國風格太重，故此作在日本不是太受玩家歡迎，不過若是喜愛冬季運動的朋友應該不會理遊戲風格著重那處。

Swing Away Golf

種類：SPT

遊戲人數：1-4人



日版哥爾夫遊戲《GOLF PARADISE》的美國版，遊戲與日版完全一樣，不同的地方同樣只是語言及畫面質素，語言由日語轉為英語，



畫面質素狗牙情況亦有大幅改善，若還未買日版而又會購買美版PS2的朋友這隻《GOLF PARADISE》是隻不錯的選擇。

Orphen: Scion of Sorcery

種類：RPG

遊戲人數：1人

一隻日版RPG遊戲《魔術士奧法》轉為美版遊戲相信除了語言會被改變





之外其他東西相信不會有任何改變，不懂日文又想明白此作的故事便可選購此作。

Eternal Ring

種類：ARPG

遊戲人數：1人

和《魔術士奧法》一樣都是一隻由





日版RPG遊戲變成美版，改變內容都是一樣，而且遊戲可玩性亦不是太高，不玩也罷。

Evergrace

種類：RPG

遊戲人數：1人

又是一隻日版遊戲轉換過來的RPG作品，除了語言不同外筆者也找不到有任何不同之處。





X-Squad

種類：ACT

遊戲人數：1-4人

日本遊戲《X-FIRE》的美國版，這些特種部隊式遊戲相信轉為美國版會較吸引，單看電腦遊戲《RAINBOW SIX》及《SOF》便知道，遊戲特別之處就是遊戲進行時除了自己進行射擊外，還可以指揮隊中作出適當掩護，是隻不錯的遊戲。





Kessen

種類：SLG

遊戲人數：1人

日版PS2首隻戰略遊戲《決戰》的美國版，遊戲發行廠商為了替遊戲宣傳，便為此作製作了一個介紹遊戲中戰國歷史的網頁，內容非常豐富，不懂日文的朋友又有興趣知道日本戰國歷史的話這是隻必買之作。





Dynasty Warriors 2

種類：ACT

遊戲人數：1人

《真・三國無雙》的美國版，因為玩慣了日版的關係，筆者對英文的配音覺得很有趣，最有趣的就是選擇角色後角色叫出自己名字那一刻，非常精彩，沒買日版的朋友必買！



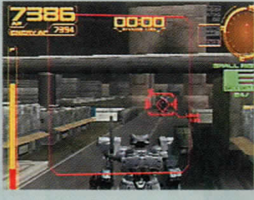


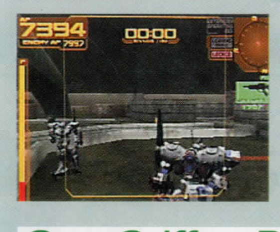
Armored Core 2

種類：ACT

遊戲人數：1~2人

日本版有不錯銷量的一隻機械人戰鬥遊戲，這作品沒甚麼介紹，因為遊戲與日本版完全一樣，只可說一句沒有買日版的朋友這是一個不錯的選擇。





Gun Griffon Blaze

種類：ACT

遊戲人數：1人

與《Armored Core 2》同樣是一隻機械人戰鬥遊戲，只是故事及性質不同，不過若與《Armored Core 2》相比的話此作便比較遜色。

FantaVision

種類：PUZ

遊戲人數：1~2人

表現PS2強勁光源效果的遊戲，和日版完全一樣，沒有任何不同之處，相信此作品必會吸引到一班愛玩PUZZLE的朋友。

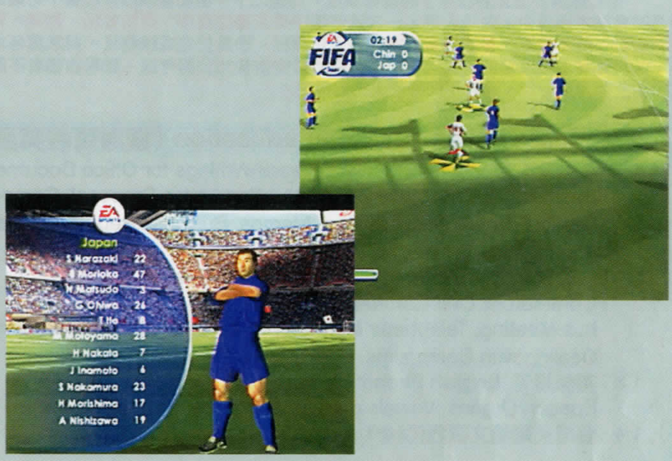
跟著的三隻是美版PS2將會推出的遊戲，有些同樣是由日版轉換過來，不知大家會否對這些遊戲有興趣？

FIFA 2000

比PS2版《WE》更為好玩的足球遊戲。

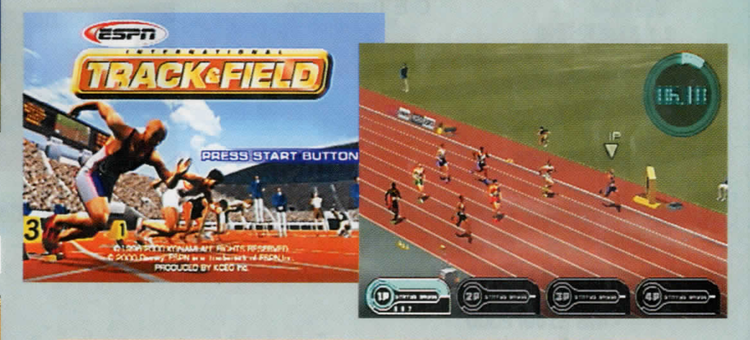
FIFA 2001 Major League Soccer

《FIFA 2000》的強化版本，強！



TRACK & FIELD(日版名稱為《加油！日本！OLYMPIC 2000》)

以奧運會為題材的運動遊戲。



不知各位對上文的介紹是否滿意？到現時為止美版PS2的遊戲有半數都屬於日版移植，而且大部份都是RPG類型，但這都不是問題，現時最大問題就是美版PS2供不應求，SONY公佈在10月26號當日只有50萬部PS2主機推出市面，距離他們之前所說的100萬部足足少了一半，雖然之後有消息指出之後每星期會有10萬部不斷推出市面，但是這消息從何而來根本沒人知道，所以不是肯定，而且現在兩部敵對遊戲機Dreamcast及N64都準備合作，以及即將面世的Xbox，PS2現時的情況並不明朗；然而、有競爭才有進步，希望大家都是良性競爭，推動遊戲界進入另一個時代。

「各位若對以上文章有任何意見或批評，歡迎來信指教，或是E-MAIL到goku@gamplayers.com.hk與筆者暢談。



把握時機
提升自己

全智能—實用辦公室全科文憑課程
GENIUS INTEGRATED DIPLOMA COURSE IN OFFICE

過去十年，就業人口的結構不斷轉型，投身服務業及辦公室的人士比率激增，比起製造業多出八倍。僱員再培訓局之成立，就是要幫助在職人士掌握新的技能，以適應經濟環境的改變。今年，為中五畢業生設計的展翅計劃和毅進計劃，課程內容講求實用性，務使學員能將所學的應用於工作上。加上政府在本年10月11日發表的施政報告中，強調終身學習，並提出多項計劃，供各階層人士進修。因此，無論你現時身居甚麼職位及行業，或者你只是一名中學生，要跟上「新經濟」的時代步伐，提升競爭能力，避免突發性裁員，就必須自我增值，學習全面的智識及技能，考取各項專業文憑，作一個長遠而正確的增值保障。

「全智能辦公室文憑課程」的每個項目，均是二十一世紀香港商業社會不可或缺的技能，學員將會在本課程中，由淺入深，一次過修讀中英文書信寫作、英語會話、翻譯、電腦文書、網頁設計、成本會計、普通話及日語等多元化課程。學員於完成課程後，將掌握各項辦公室技能，既可獲發本校頒發的正式證書，亦可由本校安排參加公開考試。課程亦備有不同的修讀時間，由三個月至一年，適合不同學歷人士的需要。

1. Practical English For Communication（實用商務英語全科）

1.1 全套商業英文書信寫作 Commercial Writings for Office Documents
Business Correspondence, Application Letter, Proposal, Company Leaflets, Presentation Layout, Memos, Business Report, Letters of enquiry and replies...etc.

1.2 商務英語會話 Commercial Oral Expressions
Commercial Oral Communication
In a Meeting, Telephone Manner, Receiving enquiries and offering help, Dealing with Complaints, Operation and Process...etc.

1.3 英語拼音 English Phonetics
Speech Organs, Vowels of English, Consonants of English

1.4 會考英國語文課程[試卷1-4] HKCEE English (Syl B) [Paper 1-4]

2. Translation（中英翻譯）

英漢翻譯 E-C Translation
漢英翻譯 C-E Translation

2.1 翻譯學理論
2.2 英漢翻譯技巧
2.3 漢英翻譯技巧
2.4 新聞翻譯
2.5 工商金融翻譯
2.6 公共服務翻譯



3. Microsoft Office、Web Design & PCs Hardware Theory Certification Course 微軟辦公室、網頁設計及電腦硬件組合證書課程

3.1 Microsoft Office User Specialists (MOUS) 微軟辦公室
- MS Word 2000
- MS Excel 2000
- MS PowerPoint 2000
- MS Access 2000
- MS Outlook 2000
- 中文倉頡輸入法

3.2 Web Design Series 網頁設計
- HTML
- FrontPage 2000
- Dreamweaver
- Flash
- Firework

3.3 PCs hardware DIY theory 電腦硬件組合理論證書課程



*此課程之內容、導師、設備及筆記均由「無限網絡電腦培訓中心」提供

4. 實用中文書信寫作 (Practical Chinese Writing)



4.1 應用文類別、內容及用詞
4.2 公函、私函的運用及書寫格式
4.3 公司通告及佈告的書寫及格式
4.4 會議紀錄的分類及格式

5. 普通話初級及中級 (PuTongHua-Elementary & Intermediate)

5.1 普通話初級
- 初步掌握聲母、韻母、聲母以及漢語拼音
- 掌握日常用語
- 糾正發音、加強聽講能力
- 簡單會話、學習課文及課堂練習
- 鞏固漢語拼音、掌握拼音規則

5.2 普通話中級
- 生活會話、文章朗讀、小組討論、演講實習
- 輕聲、兒化、變調、辨音、辨調練習
- 文章拼讀、積累詞匯、學習翻查字典詞典

6. 日本語（第一階段及第二階段）(Japanese I & II)

6.1 日本語 I
- 日本語發音
- 字母(平假名及片假名)的讀法及寫法
- 發音(清音、濁音、鼻濁音、半濁音、長音、促音、撥音、拗音)
- 人稱代名詞、距離代名詞、疑問詞、基本助詞、助動詞(肯定、否定)
- 句式構造及運用
- 日常用語及會話

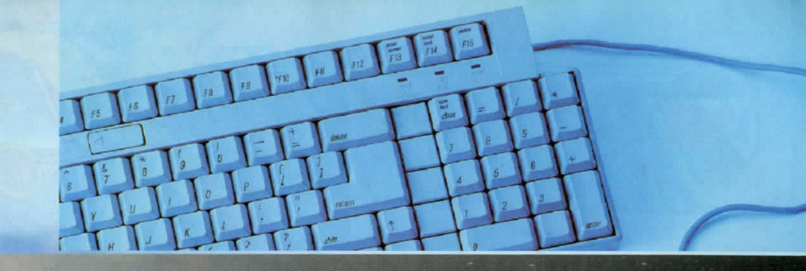
6.2 日本語 II
- 數詞、助數詞
- 形容詞、會話時態
- 動詞時態
- 日語文法
- 認識約五百個日語詞彙

7. Cost Accounting 成本會計學

7.1 成本會計基本概念
7.2 成本會計帳戶
7.3 分批、合同、服務、分步、成本計算
7.4 聯產品及副產品成本計算
7.5 邊際成本計算
7.6 收支平衡分析
7.7 基本預算編制及標準成本計算



九龍旺角彌敦道555號
九龍行4樓（油麻地A1出口）







課程優點

Practical English

- 全科商業英語文體格式、書信體裁、日常對話、職業會話。
- 英語拼音全科
- HKCEE 英國語文(Syl. B) 會考課程[試卷1-4]

Translation

- 實習式學習英漢翻譯及漢英翻譯，教授其他不同文體翻譯，如新聞、工商金融及公共服務翻譯等。

Computer Certification

- MOUS -MS Word, MS Excel 及MS PowerPoint 辦公室最常用的文件處理、計算及Presentation 的應用軟件。
- MS Access 2000 電腦資料庫管理系統、能把資料數據有組織地集合、以作檢視、查詢及資料分析。
- MS Outlook 2000 電子郵件與個人資料的管理程式。
- HTML -以HTML 編寫網頁。
- FrontPage 2000 -以MS FrontPage 2000 製作網頁。
- Web Design -採用Web Pages 編輯軟件(Dreamweaver)、(Firework) & (Flash)製作動畫效果。
- PC & Network DIY -以最新理論方式教授學員裝嵌電腦、連接內聯網及認識各項最新的電腦硬件。
- 倉頡中文輸入法全科課程

Practical Chinese Writing

- 各類應用文及公函的格式、用字、類別及使用方法。

PuTongHua -Elementary & Intermediate

- 從聽、寫、講中學習普通話，再考取普通話水平測試公開試文憑。

Japanese -Level 1 & Level 2

- 從聽、寫、講中分析及掌握日語文法、發音及日常會話，可再進修及考取認可日語文憑。

Cost Accounting

- 全面學習成本會計各項不同概念，熟悉地運用預算編制及成本計算。

專業資格

學員修畢本課程後，可考取下列國際認可文憑及部份由本校及「無限網絡電腦培訓中心」頒發的校內模擬考試文憑。



MOUS-Word



MOUS-Excel



MOUS-PowerPoint



MOUS-Access



MOUS-Outlook



Commercial Writing for Office Documents



English Phonetics

HKCCE-Eng(Syl.B)

普通話水平測試



日本語水平測試 (學員需繼續進修)



Web Design



DIY Theory



中文倉頡輸入法

課程出路

學員完成課程及考取各項公開考試後，可選擇投身下列行業：

- 資訊科技業(網頁編輯、多媒體網頁設計員)
- 酒店及旅遊業(推廣、旅遊聯絡、客戶服務)
- 進出口貿易業
- 會計
- 推廣及公共關係
- 出版業(編輯、翻譯、資料分析)
- 通訊業
- 銀行業

開課日期及上課時間：

GD-CLASS 1	11月16日	逢星期一至五	8:45a.m.- 1:30p.m.
GD-CLASS 2	11月16日	逢星期一至五	2:00p.m.- 6:45p.m.
GD-CLASS 3	11月18日	逢星期六	9:30a.m.- 2:30p.m.
GD-CLASS 4	11月18日	逢星期六	2:30p.m.- 7:30p.m.
GD-CLASS 5	11月19日	逢星期日	10:30a.m.- 5:30p.m.
GD-CLASS 6	11月17日	逢星期一、三、五	7:00p.m.-10:00p.m.
GD-CLASS 7	11月16日	逢星期二、四	7:00p.m.-10:00p.m.

課程學費：

11月11日前報讀

From Unit 1 to Unit 7, $1280 x 12 months。

兩位學員同時報讀，每人@$1180 x 12 months。

- 如學員一次過繳交學費，$1280 x 10 months。
- 兩位學員一次過繳交學費@$1180 x 10 months。

課程為期：284小時



查詢電話：2245 8011

辦公時間：逢星期一至五 9:30a.m.~8:30p.m.
逢星期六 10:00a.m.~7:00p.m.

教署註冊：ED 1/537292, ED 1/537306 無限網絡 聯合招生



Test by 花京院

最強組合再次出動！！

CAPCOM的著名動作遊戲《ROCKMAN X》系列繼第四集在PS上推出後，第五集亦決定在冬季發售，名為《ROCKMAN X5》，今集和上集《X4》一樣，同樣可以自由選擇X和ZERO作戰，故事亦會因選擇角色的不同而有所改變，而X和ZERO亦得更強，在遊戲中亦加入了不少新元素，令今集的內容變得更豐富。

故事內容

今集的故事內容是發生在21XX年，在《複製力量大戰》後的數月，地球過著平和的生活，但在宇宙中卻醞釀著另一個危機……在月球的周圍有非常多的殖民衛星群，其中最大的莫過於是「尤拉斯亞」(ユーラシア)，但尤拉斯亞在改裝時被一些來歷不明的人侵佔，並奪去在殖民衛星內的人工重力裝置，令尤拉斯亞撞向地球，現在地球只剩餘16小時，唯一能挽救地球的方法就是要發動舊時代的基加粒子砲(エニグマ)，這便有機會把尤拉斯亞擊落，相信這個重任除了X和ZERO能夠做到外，都沒有其他人能夠完成。





遊戲的主題曲

在上集《ROCKMAN X4》的Opening中，有一首十分動聽的主題曲，在今集中亦有類似的主題曲出現，而今次更是由聲優久保祥太郎率領的組合「Mosquito Mike」主唱，歌名名為「Monkey」。相信Fans們聽到這個消息一定感到非常興奮。

新動作

在今集《ROCKMAN X5》中，追加了兩種新動作，分別是「蹲下」和「使用繩索」，對於《ROCKMAN X》的支持者可說是天大的喜訊，因X系列雖然出了很多集，但就沒有追加任何新動作，這可說是一個突破。這樣遊戲內的人物便更靈活，戰略性亦變得更為重要，從此X和ZERO便更靈活和更強了。





◆X終於可以蹲下了

◆ 使用繩索的ZERO

新遊戲 新要素

在今集《ROCKMAN X5》中追加了十分多的新元素，一些更是前所未有的，這集可說是有史以來最強，所以今集絕對令人非常期待。



◆ X和ZERO共同作戰？

新的陷阱《釋瑪病毒》(シグマウイルス)

今集新增的病毒，若X不小心感染此病毒，在短時間內體力值便會慢慢下降，而這種病毒更會有不同的階段，在不同的階段下體力值下降的速度亦會有所不同，若不立即作出醫治，便會使X處於一個非常危險的境地，在圖片的左下角可以看到一個圓形，這是否顯示身體狀況的工具呢？



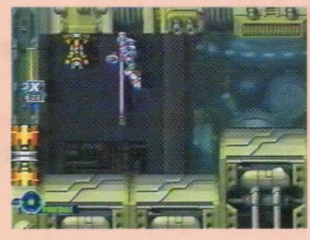
◆ 看看左下角的圓形

時間系統

今集新增的系統，在遊戲中會將玩者的時間記錄下來，但到底這個系統會否影響遊戲的進行，是否真的要在16小時內完成整個遊戲呢？還有在這個系統會否隱藏著什麼特別事件呢？



◆ 在水中的X



設定的重要性

這亦是今集新增的，眾所周知洛克人的出招的方法是有兩種，首先是連打，這樣洛克人便會使出攻擊力弱但密度高的子彈，若按實攻擊制一段時間後便能使出攻擊力強的大彈，但在今集中，玩者只需按一個鍵便能夠作出連射的效果，這便能增強玩者操控的靈活性，更容易將面前的敵人消滅。



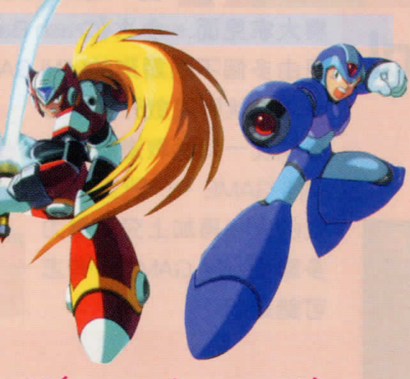


ZERO的過去?

在《X4》當中，曾提及過ZERO的過去，而在今集中講述ZERO不會受釋瑪病毒感染，但到底為什麼會這樣呢？ZERO和一般的機械人的構造有什麼分別呢？



角色介紹



ZERO(ゼロ)

擅長隱密行動的他，是第0特殊部隊的隊長，官階比X還要高，為人冷靜。手持攻擊力非常高的激光劍，雖然攻擊距離短，但擁有超強的攻擊力，是高級者使用的人選，在今集中會否交待他的過去呢？

X(ロツクマンX)

遊戲的主角，隸屬17精銳部隊，是該隊的隊長，和ZERO一樣是故障者獵人(即是將到處破壞的機械消滅)，為人正義，是名熱血漢。武器是X－BUSTER，擅長遠距離攻擊，適合初學者使用。



迷之敵人DYNAMO(ダイナモ)

在地球救出計劃中，當X潛入的時候被一個名叫DYNAMO的人阻擋著，他是一個僱傭兵，他是個情緒善變的人，雖然如此，但他擁有非常高的實力，戰鬥力更是屬於A級以上，但到底他的僱主是誰呢？



SIGNAS(シグナス)

前故障者獵人的作戰總監，但在《複製力量大戰》中，因他一次的判斷錯誤而導致無謂的人犧牲，所以他亦因這件事而辭去總監一職，戰鬥力高強，擁有冷靜的判斷和思考能力高，在故障者獵人組織中擁有最精密的CPU，但他到底是否……



ALIA(エイリア)

是複製協會工學之研究員，她熟悉所有複製的知識並擁有高速處理之CPU，能在短時間內作出分析，在故障者獵人組織中屬於通訊員的她，時常為X和ZERO提供一些有用的情報。



DOGLAS(ダグラス)

是故障者獵人組織中精明能幹的機械工程師，他的工作是為組織設計和開發新機械，並整理組織內的設施，但他卻無法解釋X和ZERO的Black Box，這使他感到非常頭痛。

LIFESAVER(ライフセーバー)

在故障者獵人組織中的職位是醫療師，當有任何故障者獵人受傷，他便會立即趕到現場為他作出適當的治療。

初期BOSS簡介

在每集的《ROCKMAN》裏都會有各式各樣的BOSS存在，今集也不例外，當打敗他們後便會取得其獨特的武器，他們的目的當然是阻止X和ZERO發動基加粒子砲，而遊戲廠商亦公佈了四個BOSS的資料，他們分別是：

嘉利古尼(グリズリー)

他因自己擁有強勁的力量而感到驕傲，任何對手被他強而力且充滿利爪的左手擊中都不能幸免，他將對手擊斃後，以奪取其武器為樂，最後更會將奪得的武器賣掉。

達魯尼古(ホタルニクス)

他是利莎工學的權威，經常研究一些銳利的兵器，他管轄的地段是研究所，在研究所內會有什麼銳利兵器等待著玩者呢？



古拿(クラーケン)

他是尼魯基工學的研究員，希望過著安穩的生活的他，究竟是為了什麼而戰鬥呢？他管轄的地域是充滿海水，絕對要小心應付。

馬斯古拿(マシコーン)

他是在海洋博物館內工作，同時是海上警備隊隊長，他的責任感比任何人都更強，在水中行動遲鈍，利用兩旁的牆壁向玩者作出攻擊。

六個不同地段

《ROCKMAN》的流程其實每集都是一樣，首先是在不同的地段中將BOSS打敗，將全部BOSS打敗後，便可向最後BOSS挑戰，而遊戲中首六個地段分別是：


◆X的絕技

第一個地段——Opening地段。這個地段是供玩者熟習操控的地方，在這裏玩者可以學習各種技巧來應付接著的挑戰。

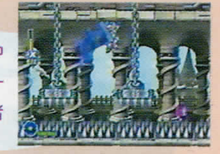
第二個地段——暴走Track地段。在這個地段中，最重要的便是跳躍的技巧，因在這地段中經常要利用跳躍來回避敵人的攻擊。


◆跳躍中的X

◆充滿危機的森林

第三個地段——森林地段。這個地段有很多植物形狀的機械人向玩者攻擊，還有一些敵人是隱藏在森林的上方偷襲玩者。

第四個地段——研究所地段。在這個地段中充滿著非常多的機關和陷阱，例如玩者要在一個範圍極細的地方回避敵人的攻擊，所以玩者要有很準確的判斷。


◆小心下面的針床

◆在水中激戰的ZERO

第五個地段——海中心地段。整個地段都被海水包圍，所以非常考玩者的操控能力，而最重要的是活用「使用繩索」這個新動作。

第六個地段——火山地段。這個地段是充滿著溶岩，小心被從地下噴上來的溶岩擊中，在這關中需要活用Armour方能取勝。


◆利用Armour在溶岩戰鬥














TEXT ：咸旦仔

クラッシュ・バンディクー・カーニバル

生產商：	SCEJ
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	未定
發售日：	預定12月14日發售

TAB / 對應DUAL SHOCK

得意、可愛的人氣ACT遊戲《Crash Bandicoot》又來了！一班可愛、趣緻的人物今次將會以TAB形式與大家見面。今次《Crash Bandicoot Carnvial》主要是由多個不同類形的MINI GAME來組成，玩者除了一個人挑戰遊戲外，還可與朋友一同挑戰遊戲內的MINI GAME。一班充滿個性的人物再加上充滿魅力多類型MINI GAME你有怎可錯過呀！

CRASH Bandicoot Carnvial

古惑狼來啦！

TALK MODE

一個以故事形式來進行的模式，前作《CBS》古惑狼阻止了企圖侵略地球的NITRAS OXIDE(ニトラス・オキサイド)後，但是阿古阿古(アクアク)和奥加奥加(ウカウカ)對於善和惡的爭論依然沒有結論，最後再次被古惑狼叫往戰場上。玩者在開始時可選擇阿古阿古或奥加奥加的陣地來進行，而二人的陣地分別由4個WARP ROOM組成，玩者須要將每一個WARP ROOM內的BOSS解決方可挑戰另一個WARP ROOM，誰先將4個WARP ROOM內的BOSS解決便是勝利者。另外，在遊戲中還會有一些STAGE須要玩者與朋友一同來解決，有了朋友們的幫助戰鬥亦變得輕鬆了。



◆一個人挑戰真是非常吃力呢！

◆二人同心其利斷金呀！

BATTLE MODE

「BATTLE MODE」是一個最多4人參與的對戰模式，在這裡玩者可與朋友進行交錯對戰或2對2形式來進行對戰，看誰才能成為最後的勝利者。而在這模式中的版圖基本上與「TALK MODE」一樣，在遊戲中可挑戰的MINI GAME種類非常多，大家可與朋友在這裡盡情享受本作的樂趣。



◆這個就是四人大混戰嗎？



◆2對2須要非常合拍的呢！

MINI GAME 逐格睇





◆溜冰伙懂嗎？

◆相當趣怪的戰鬥方式！



◆限定時間內一定要將對手擊倒。

◆賽車比賽實在是決鬥不可缺少的比賽呢！



◆非常激烈的戰鬥呀！



◆這究竟是什麼MINI GAME？

◆在遊戲中可以看到朋友的真面目呢！

充滿個性的登場人物



Text by 小吉

射鵰英雄傳

PS

發售商：	SCEJ
售價：	5800日圓
容量：	未定
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年11月30日
中華RPG	

名作再現

金庸名作《射鵰英雄傳》，將在PS上以RPG的型式登場。此武俠小說在香港可謂無人不知，即使未曾看過小說版本，也一定曾聽聞其名，而且《射鵰英雄傳》曾兩度被拍攝為電視連續劇，使其名字和故事內容更廣為港人熟識。就算在國內和台灣，同樣廣受大眾的歡迎，所以遊戲為了顧及華人玩家，遊戲中以北京語配音和能選擇顯示中文字幕，有繁體和簡體兩者選擇，所以玩者不用擔心語言問題。如果你是金庸武俠小說的支持者，又怎能錯過本作呢？

經典武俠小說!!

《射鵰英雄傳》是金庸於1957年於報紙上發表的長編武俠小說，直至現仍然廣受大眾歡迎之餘，受歡迎程度更有增無減，此作在香港曾兩度被拍攝為連續劇，可見〔射鵰英雄傳〕在香港有著不少支持者。今次可在另一個媒體，重溫這本名件。而遊戲的形式是RPG當然故事中的主角就是郭靖和黃容。



一切由此開始

在十二世紀時，中國大陸的土地被金及南宋兩個不同的王朝所分別佔據，金國仍然不繼向南宋施加壓力，欲吞併南宋來擴大金國國土，以滿足其野心。此時，在西北部蒙古族的勢力正在不繼擴大中，而金亦已開始察覺到蒙古族的勢力正在不繼成長中，甚至開始對蒙古不繼的擴大有了警戒，最後決定向蒙古族出兵。故事正是在金向蒙古族出兵這段歷史中，在蒙古族的一條小村內開始……



故事中的主角

主角當然和原著一樣，是郭靖和黃容二人，他們的相遇就像是命運的安排，而他們性格使二人遭遇與常人大為不同。

正直、純樸的小年——郭靖

生父被金國的士兵所殺，在蒙古的村中由母親所養大，起初跟隨江南七怪修練武術，後來還得到不小高手傳授絕頂武功，為人正直、純樸，做事很有恆心，但腦筋較遲鈍，不過幸得黃容相助，才能多次化險為夷。



活潑、聰明的少女——黃容

年紀少少，已經懂得不少知識和有著一身不錯武藝，是有東邪之稱黃藥師的女兒。腦筋非常靈活，性格開朗活潑，對郭靖有好感，可能是因為郭靖的正義感和遲鈍之故，還常常協助和提點郭靖。

北京語配音和中、日字幕選擇!?

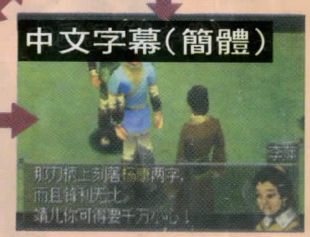
在前文提及過，遊戲是以北京語配音和可以選擇中文字幕，而且中文字幕更可以選擇繁體和簡體兩種連同日語，則合共有三種不同的字幕供玩者選擇，即使你不懂日語，你亦絕對可以享受遊戲的樂趣。此外本作是中、日兩地同時發售。

中文字幕(繁體)



日文字幕

中文字幕(簡體)

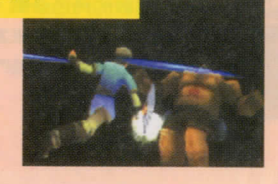


武功的種類

本作中把武功主要分為三種性質，分別是外功、內功和輕功。而這三種的武功是會有互相克制的作用，例如使用外功的一方能對使用內功的一方做成更大的傷害，內功則有利於對抗輕功，而輕功則能克制外功。這些微妙的關係往往對戰局能產生很大影響。

輕功

在空中移動並向對手作出攻擊，但會消費一定的POINT。



外功

走近對手作出直接攻擊，不需消費任何的POINT，配合特定的武器能使出一些特招式。



內功

發出體內氣向對手作出功擊，這種功擊會消費POINT和有限制使用的次數。



SDガンダム英雄伝

Text by 小吉

PS	
發售商：	BANDAI
售價：	未定
容量：	CD－ROM
記憶：	未定
發售日：	未定
ACT／對應DUCK SHOCK／對應Wonder Wave	

SD高達英雄傳(暫稱)
不一樣的SD高達

SD的原本意思是細小和迷你，往往都會使人覺得可愛，但是這已經過去的想法，因為即使細小都可以給人一種威風凜凜的感覺。而武者高達同騎士高達將會在新的SD高達的世界中隆重登場，更會以一種威武的形象出現在大家面前。



SD高達新世紀的開始！

大受歡迎的「SD高達」會以3D BATTLE ACTION比賽的型式在PS上出現！而遊戲名稱就是「SD高達英雄傳(暫稱)」，這個遊戲和「GGENERATION」系列有所不同，本作是以騎士高達和武者高達獨特的機體作為中心，以武道大會作為舞台，為爭取勝利而展開緊張刺激的戰鬥。



騎士高達

騎士Z高達

騎士W高達

武者高達

理想的機體是……

每個人心目中希望得到的理想機體都有所不同，有的喜歡攻擊力突出；有的著重防守力；有的卻追求高機動性能；甚至是喜愛以性能平均的機體去挑戰不同的對手。本作中大家可以為心愛的機體作出改造，最終把自己心目中最完美的機體製造出來。改造並不需要金錢，取而代之是以比賽中戰勝對手而取得的部件來進行改造，只要把更強的部件裝上，便可以使機體的不同能力得到提昇。玩者亦可以交由電腦決定，它會為機體裝上最合適的部件，所以初學者亦不用太擔心不懂如何組合部件。機體的能力共分為四種，分別是攻擊力、防禦力、速度和空中移動能力。如果能集齊全部的最強部件，說不定能將機體的各項能力也提昇至極限，這樣機體會否才是你的最想得擁有的呢？



遊戲的背景

本作的世界中，分為操控騎士高達的人所居住的國家拉古羅亞(ラクロア)，和操控武者高達的人所居住的天官之國(アーク)存在著。在故事模式中，兩個國家之間的大戰已終結，並且舉辦的武鬥大會亦開始了，玩者在十多人中選擇喜歡的角色參戰，並且利用從戰鬥中取得部件來為自己的機體Power Up，使戰鬥時更為有利。





「我們在《SD GUNDAM GGENERATION-F》都有出場呀!」

其實有玩過《SD GUNDAM GGENERATION-F》，可能已憑個人實力把武者TURN A高達和騎士高達成功地製造出來了。而且它們的實力絕對是不容忽視，其中武者TURN A高達手持閃光劍，是一部強力的機體，而騎士高達雖沒有遠距離的攻擊，但是卻擁有強力的格鬥武器。它們並不會從故事中登場，必須以設計的方法才能使它們誕生。





地形和屬性

遊戲中會有不下於三十種不同的戰鬥場地登場，而人物和場地都持有屬性，屬性分別有火、水、風、地和光。組合不同的屬性對於攻擊時所造成的損傷會有所增減，甚至連操作性能都會受到屬性的組合而影響。只要懂得利用屬性的組合便能與勝利更加接近，反之，如果不得其中的奧妙，這樣可能會變得苦戰連場。

對應WS版本

WS亦會推出以RPG型式的SD高達英雄傳，共有兩個版本，分別是《騎士高達編》和《武者高達編》，當中的機體和部件可以使用Wonder Wave進行交換，總數約有二百種類的機體同部件的資料可以供玩者進行交換，其中可能會有一些隱藏部件存在著。大家努力收集各種部件，把自己的愛機改造至所向無敵吧！

Text by：悟空

スーパーヒーロー作戦 ダイダルの野望

PS

生產商：	BANPRESTO
售價：	6800日圓(普通版)／9800日圓(限定版)
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	11月22日發售預定
1P／RPG／DUAL SHOCK對應	

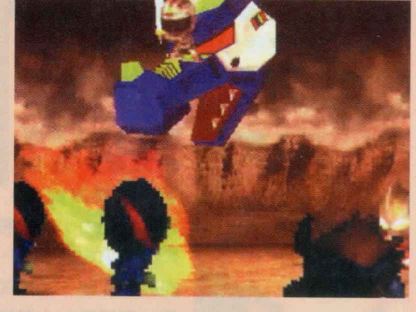
地球危機再現、
眾位超級英雄再次集合！！

SUPER HERO作戰～達爾魯之野望～



上次本刊已為大家簡單介紹過PS遊戲《SUPER HERO作戰～達爾魯之野望～》，可惜資料不多而未能作詳細介紹，但隨著遊戲距離推出時間還有不足一個月，廠商亦陸續向外界公佈更多有關遊戲的資料，而今次將會為大家送上關於遊戲的系統設定及初期故事簡介。

遊戲歷史



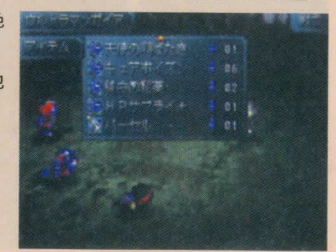
遊戲在超任時代已經推出過兩集，兩集都是RPG遊戲，記得當時的角色有「高達」、「鹹蛋超人」、「幪面超人」及一部《機戰》MK-II的機體，在第一集推出時遊戲非常受玩家歡迎，若有玩過的朋友必會記得那情景，遊戲雖沒有漂亮的畫面，但其簡單的系統和有趣的闖謎過關方式吸引到不少玩家，當時不論何時都會有人討論遊戲的解謎方法及其故事；但是在第二集推出時，因為遊戲的系統及畫面與第一集有天壤之別而令所有期望此作的玩家卻步，相比起第一集的受歡迎程度分別很大。



新系統

在PS版的《英雄作戰》中廠商會有一種系統，一種是能將敵人捕捉成為己方同伴的系統、名為「パーセルシステム」，但捕捉的敵人只限一名，要使用這系統玩者必須要有一種叫「パーセル」的道具在手才可使用，使用方法就是在戰鬥途中使用「パーセル」便可令敵人成為同伴，不過不是每次也能將敵人成功捕捉，成功與否是要看目標人物的HP多少，若HP較多成功捕捉機會會較低，HP較少會較高。從資料圖片顯示相信「パーセル」會有數量限制，每使用一次便會消耗一個，而這名被捕捉(或引誘)的同伴可以在往後的戰鬥中為玩者增添一份力量；另外大家也知道遊戲是等級制，角色會隨著戰鬥獲得經驗值而提升等級，除了本身角色外就連這名捕捉同伴也會獲得經驗值而提升等級。





眾英雄齊集、夢之演出！！

遊戲最大的賣點就是作品中所有登場角色都是大家耳熟能詳的特攝英雄，如「鹹蛋超人」、「幪面超人」等，不過超任的《超級英雄大戰》中「高達」一角到了這次已不會再出現，取而代之的是其他英雄如「宇宙刑事卡邦」、「電腦奇俠」及「電光超人」的出現，當中共16個作品的英雄會在遊戲中登場，在這16個英雄作品中有多少個英雄是你所認識的？

限定版

遊戲在發售當天會有普通版和限定版兩個版本，限定版有多個特別之處，首先是包裝封面，普通版是以一眾英雄的Q版角色作封面包裝，而限定版的封面則是以等身大的英雄角色為封面包裝，這是限定版第一個特別之處；另外特別版每一盒都會附送多張印有英雄面貌的卡片，所以這套限定版對一班英雄特攝迷來說是極具收藏價值。



TEXT:AINHO

ONI零 ZERO ～復活～

PS

發售商：	PANDORA BOX
售價：	1980日圓
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	12月中
RPG/對應DUAL SHOCK	

借助神的力量消滅魔物

以低廉價格發售而獲一眾玩家深受歡迎的「PANDORA MAX SERIES」，不經不覺間已經推出至第五集，最近更公佈其第六集於今年年尾登場，而收錄作品屬於RPG類型的《ONI零～復活～》。雖然這套作品只售1980日圓，但不要少看其質素，與其他同類型遊戲相比毫不遜色。現在，筆者將會為大家介紹遊戲中主角「司狼丸」的童年時代作為故事序幕，以及各種威力強勁的攻擊技能。

故事序幕

一～父親與二位兒子



司狼丸的父親－天地丸，對自己兒子的一舉一動都非常嚴格，教導方面亦十分嚴厲，而外道丸因為不幸失去了母親的原故，所以司狼丸看其可憐便代為收養來照顧他。外道丸與天地丸於家中當有空閒時，就喜歡一邊喝酒，一邊互相談笑來打發時間。至於孤兒身世的沙紀亦同樣居住他們家中，令這個家處處顯得熱鬧的一面。

二～頑皮的孩子



有一天，性格十分頑皮的外道丸竟然說出到各處冒險，而沙紀則認為出去冒險是一件危險的事，可是向他們說服很多次仍是失敗，並沒有將他們的意念打消，結果沙紀亦迫於無奈地與二人組成一支隊伍，展開了第一次的冒險之旅，究竟他們旅程途中會遇上甚麼危險呢？

三～狼的出現



他們途經森林中，而外道丸與司狼丸交談的時候，眼前突然有兩隻兇猛的狼出現，外道丸第一反應並不是顯出驚慌的面容，卻說出認為這是一件容易應付的小事情，但不出一二句便急不及待逃跑了...。

四～與神會面

當他們成功逃避狼的攻擊後，不經不覺間來到一間富有很久歷史的祠堂前面。這時，門前出現一位謎之老人，並且說出這個世界存在越過300位神，其中一位稱作為寂靜之村的神就是他，可是受到結界封印著，希望主角們能夠解救他。他們就在想解救這位神的時候，突然受到雷電襲擊，莫非是防止結界破壞的作用，看來要成功救出這位神不是想像般如此簡單啊！



轉身能力

《ONI零～復活～》中出現的「隱忍」族，並不好像妖魔般擁有邪兇和狠毒的心，卻是一顆與人類相同的善良之心，而他們亦希望有一天能夠與人類一起生活。這種族擁有「轉身」能力，能夠將自己的型態轉變，發揮出強大力量來攻擊敵人。外道丸和沙紀就是擁有隱忍血統的人類，可是主角司狼丸則是一位純正的人類，不好像二人般擁有這種轉身能力，不過他六歲時就已經成功修練很多術和技，人們都稱讚他是一位天才少年。



借助神的力量

《ONI零～復活～》的世界，存在300位以上偉大的神，他們大多數分佈於世界每一角落上。若果將這些神解放，並且成功說服他的時候，便可以借助他的力量協助主角們戰鬥，令作戰的實力大大有所提升，而且他們還傳授一些技能，使同伴們的能力也同時得到加強。解放越多的神，更可以組合出威力強大的攻擊效果，對付於頭目方面最為適合，因此冒險期間便需要多多努力來尋找他們。



ONI之力

只限擁有隱忍血統的人轉身後才能使用的ONI力量。當轉身後，該名角色的能力便加強，從圖片中可以見到，主角們與幾隻兇猛的狼進行對侍的場面，而這時外道丸運用轉身能力將自己變成一頭像異形生物發出攻擊力強大的ONI技，將敵人消滅。其力量與普通技能相比截然不同，是戰鬥中不可缺少的攻擊方法之一。GP





アイシア Eithéa

TEXT:AINHO

PS

發售商：	ATLUS
售價：	未定
容量	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定今冬
RPG/	

捲入異世界進行冒險

ATLUS較早前於PlayStation平台上推出《PERSONA罰》後，接著即將登場的RPG類型作品，相信就是以下將會為大家介紹的《Eithea》。她最大賣點就是邀請了知名度甚高的七瀨葵先生負責有關人物設定方面，以他的畫風再配合美麗的世界舞台，營造出一份相當舒服及童話式的感覺，而故事劇情則主要於異世界上進行，當中更有多種新穎的遊戲系統，相信屆時到了正式發售日子後，會是一套大受歡迎的作品。





故事由來

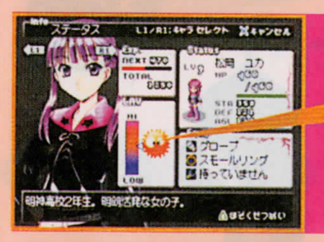
遊戲主角新見翔原本是一位過著平凡學園生活的高校二年級生，但是有一天當他上課時，突然發生地震，將整所學校變成一片廢墟，幸好主角沒受到重大損傷。當他於瓦礫中爬出來時，發覺身處於異世界上，而其餘的同學亦被倦入這事件中，由於事態不明，他們便決定逃出這地方調查原因的時候，卻出現一位少女－露...。

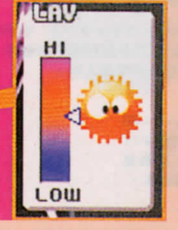


LAV系統的實力

遊戲中的LAV全名為Latent Ability Voltage。正所謂LAV，其實是指每個角色持有的潛在精神力量，若果LAV值越高，即代表該角色的能力狀態便會越強，而且其能力的高低也於角色表情上顯現出來。另外，戰鬥行動上及故事劇情的變化也是直接受LAV值所影響，因此LAV對整個遊戲上佔了很大的重要性。至於今次得到的最新情報中，LAV系統內是有一些謎之生命體寄存著，其中一種全身發放出強烈光芒的「姆詩拉」(ムスラ)生命體，付於角色的身體內，其中功效可於戰鬥中召喚出它來使出強力的魔法，隨著故事的進度會出現很多這種的生命體。







異世界Eithea

異世界Eithea其實是一個綠草如茵的地域，全年氣候溫和，島上大部份都是森林和草原組成，而其中一顆與其他樹木比不上巨大的艾莉之樹，就是保護這片大地溫和的主要原因。由於這顆樹的本身能夠發出不可思議的力量，因此住在這個世界的人類便利用這種神奇力量作照明或生產道具的原料，而島上主要分為「月光族」及「火龍族」這二部族，可是部族間的某種關係仍然未能共同一起生活。





新見翔攜帶的武器

由於Eithea異世界裡，是沒有任何武器及防具存在，而故事主角新見翔手上攜帶的槍械，其實與現實世界中的效果完全不同，其彈藥是受一種稱為TIP人的意識潛在力量所產生出魔彈作攻擊之用。這些武器對這個世界中來說卻是一件普通的物品，但對於月光族則視作為不宜之品，新見翔便是由有關這武器而被倦入異世界中。遊戲中每當戰鬥上擊敗敵人後，也獲得銀色玉石的TIP。這些TIP用途是可以組合出不同魔彈作為攻擊敵人，若果再配合不同種類的道具，更可以變化出有魔法效果附加的魔彈。





Eithea世界的怪物

Eithea世界裡，雖然是一個綠草如茵的地域，但也有不少怪物寄居。其中一種名叫「巴姆」的怪獸，不時走進部族或城中居住的地方內，因此各處的門口長期間都有守衛兵保護著，以免居民受到傷害，而月光族的族長更說出牠對槍械或弓箭的武器是沒有功效。至於主角們冒險期間就時常遇上這些怪獸，但對於他們各自都擁有LAV力量，要戰勝牠們並不感到十分困難呢！





New Game Express



BY 隨風

PS2

發售商：	ARC SYSTEM WORKS
售價：	預定5800日圓
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	預定2001年春季
AVG	

又做偵探、又要調查

「我以我爺爺金田X的名義起誓，一定要找出兇手...」放心，這隻遊戲的主角並不是金田一一。遊戲的主角名叫依保卡(イブカ)，是名偵探HOLMES的後裔。依保卡亦對「偵探」感興趣，並有着天才的頭腦，而且亦喜歡在世界各地旅行。正因如此，他順利成章地被捲入麻煩中...

少少的故事背景一



故事發生於倫敦的街頭、在一個滿月的晚上，性別不明的主角依保卡靜靜地登場，他為了追查有關金融詐騙的事情，而加入FBI成為其中一員。就這樣，依保卡每天流連在倫敦的街頭，跟不同的人聊天，一方面加深對城市的認識，另一方面亦從對話中找出有用的線索...

又是四出調查一



玩者在遊戲中扮演的角色當然是主角依保卡啦，各位要控制他在街道上四處移動來收集有用的情報，每個角色都要跟他們會談多次，因為也許每次也能得到不同的情報。至於玩者能在角色身上得到甚麼類型的情報，則要看該角色對主角的「感情對比計算器」，某些數值越高，得到有用情報的機會就越大，因此跟各角色打好關係是一樣重要的項目，例如跟上司提過嘗試跟犯人成為朋友的時候，若上司對玩者的「信賴度」高的話，成功的機會越大。





有關「感情對比計算器」一

前文曾提及的「感情對比計算器」，其實一共分為三個部份，第一樣是「壓力度」，第二樣是「信賴度」，第三樣則是「容忍度」。「壓力度」是表示角色的感情起伏、若角色太緊張的話也許不能得到想要的情報。而「信任度」則表示角色對主角的信任程度，當然「信任度」越高能得到的情報亦越多！最後「容忍度」就是角色對今次的會談的容忍限度，若「容忍度」爆滿就會結束今次的會談。

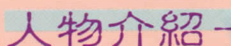


突然出現一



「感情對比計算器」並不會於所有談話中出現，它只會出現在能得到重要情報中的會談，因此若出現了的話，玩者要把握機會，積極找尋有用的資料。另外在會話途中，對方會有很豐富的表情，玩者也許能在他們的表情中猜到他們現在的心情。

人物介紹一





主角一依保卡：名偵探HOLMES的的第五代子孫，雖然外表是少年的打扮但其實性別不明。

亞魯(アル)：特搜部隊的搜查官，個性溫文有禮

雅依莉(アイリー)：特搜部隊的武器管理者，十分傾慕亞魯。

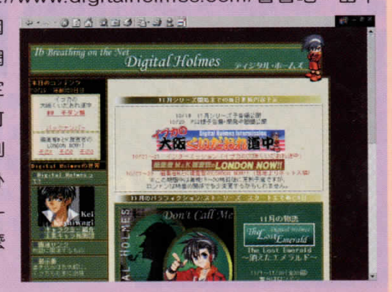
布蘭伊亞(ブライアン)：中學時候已經跟亞魯維持著一段孽緣，特搜部隊的問題人物。

道文(トム)：屬於特搜部隊的「IT犯罪課」，專長是追蹤電腦駭客。

瑪奧(マオ)：FBI的搜查官，知道依保卡過去的人。

DIGITAL HOLMES'S HOMEPAGE 一

其實早在推出遊戲之前，DIGITAL HOLMES這套作品便已經存在，若玩者有興趣的話不妨到http://www.digitalholmes.com/看看吧，當中有這套作品的不少介紹呢，因為是官方網頁嘛！另外，此網頁更會由11月1日開始，決定玩者連載小說的計劃。玩者可以把自己代入當中的角色來創作小說，各位有興趣嗎？另外此作亦計劃遲點會跟「I-mode」作出連動，到底有什麼計劃呢？真令人期待啊！



*畫面為開發中畫面

New Game Express

GUNSPIKE ガンスパイク

Text by 小吉

DC

發售商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	予定十二月發售
STG／對應VGA、振動器、ARCADE	

《GUNSPIKE》這遊戲已經在遊戲機中心有得玩，相信有不少玩者正等待DC版的推出，距離推出的日子已越來越接近，而且據最新情報得知，在街機版中是隱藏角色的「ROCKMAN」，在DC版中會變成可以給玩者選擇的普通角色，另外，DC版會加入「Galley Mode」，這些全是各位玩者的喜訊。

勇士集合，誓死打倒惡勢力

「ROCKMAN」正式加入

雖然比街機遲了一點，但是DC版依然有吸引之處，主因是ROCKMAN」成為了一般角色，使遊戲中可以給玩者選擇的角色達六位之多。《ROCKMAN》系列最初在FC(紅白機)中推出，及後在多個機種亦陸續推出以他為主角的遊戲，其中不少作品都受到好評。雖然DC過去並沒有以「ROCKMAN」為主題的遊戲，但是其實他早在《MARVEL VS. CAPCOM 2》已首度在DC中登場過，現在再度在DC出現，大家會否因而興奮？





「ROCKMAN」有幾厲害

「ROCKMAN」經歷了多年的時間，可是不但沒有被人所遺忘，反而越來越受人歡迎，還有不少有關他的遊戲將會推出，他可算是遊戲界中的傳奇角色，今次他會在DC版的《GUNSPIKE》登場，這絕對是玩家喜訊，至於這名身經百戰的傳奇角色的實力當然不凡，他有不少華麗而有強勁破壞力的攻擊，現在就為大家分析一下他的招式。他的NORMAL－SHOOT是用手腕所裝備的「ROCK－BUSTER」射出普通的能量彈；而HEAVY－SHOOT當然是「ROCKMAN」的招牌絕招「SUPER－MEGABUSTER」，把「ROCK－BUSTER」的能源一口氣釋放，威力十分強大；HEAVY－ATTACK則是「TORNADO－HOLD」利用龍捲風向敵人作出攻擊，被敵人包圍時應以此招作解圍之用；最後要介紹的就是他的SPECIAL－ATTACK──「ROCK'N ROLL」，此招是「ROCKMAN」以高速回轉的身體撞向敵人。

NORMAL－SHOOT

「SUPER－MEGABUSTER」發射



TORNADO－HOLD

ROCK'N ROLL

簡單易明的系統和遊戲方法

遊戲的操作只需運用方向掣和其餘的三個掣，而且不需輸入複雜的指令便能造出不同的動作是這遊戲的最大特色，玩者從六位角色中選用其中一人(遊戲可以二人同玩的)進行遊戲，各版的完成條件都只是擊倒敵人及擊倒每版最後的首領。

遊戲中的操作系統

方向掣是控制角色的移動，而其餘的可用三個掣都有各自的用途，分別是SHOOT、ATTACK和MARK，而三個掣同時按下便能使用SPECIAL－ATTACK，SPECIAL－ATTACK雖然破壞力驚人，但是必須消耗一個特定道具才能使用，所以應在合適的時候才使用。此外SHOOT和ATTACK兩種攻擊都有強化版，叫HEAVY－SHOOT和HEAVY－ATTACK，兩者的攻擊力都很高，不過使用時會有空隙，容易給敵人有機可乘。

SPECIAL－ATTACK

換裝後CAMMY!!

遊戲中除了ROCKMAN還有五名角色可以供玩者選擇，他們分別是CAMMY、NASH、SHIBA、ARTHURA和SIMONE。而CAMMY在遊戲中除了穿著原本的衣服外，發覺CAMMY在遊戲中還會穿著她在《STREET FIGHTER ZERO》中的衣服，不過出現條件還是一個謎。





ZERO COSTUME CAMMY



NORMAL版CAMMY



TEXT ：咸旦仔

ILLBLEED

DC

生產商：	SEGA
售價：	價格未定
容量：	GD-ROM X 1
記憶：	未定
發售日：	預定今年冬天發售
ETC	

充滿驚嚇、恐怖的主題公園

一個令你膽戰心驚的遊戲，遊戲中玩者會以一名為了奪得100萬美元獎金，而挑戰這座大型恐怖主題公園。在遊戲中玩者除了要面對各種怪物的襲擊外，玩者還要面對各種突如其來的驚嚇場面，稍一不慎的話好可能會被嚇死當場呀！

史上最恐怖的主題公園

「ILLBLEED」是由一位名叫MICHAEL動用50億美元的巨額投資而建造的大型恐怖主題公園。另外，還定下了一項規條，只要參加者能成功通過公園內的各項陷阱和阻礙的話，便可以獲得高達100萬美元的獎金。不過到現時為止能成功逃脫的人數是0…你又夠膽試嗎？



◆一個女流之輩又如何面對這樣的怪物呀！

◆如此驚嚇的場面你抵受得住嗎？



◆恐怖、驚嚇會令人喪失理智嗎？

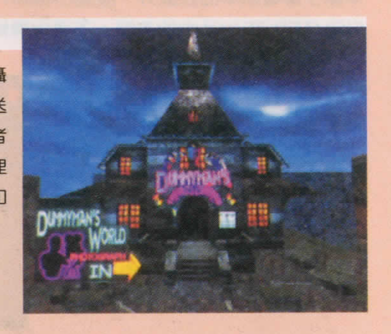


◆公園內竟然有這麼巨大的怪物！

五項輔助設施

寫真館

參賽者可在這裡一次過完成攝影、沖曬、修正以及將相片傳送到參賽者的家人處，好讓參賽者能留下最美的一刻。而其實這裡最主要的用途是供玩者進SAVE和LOAD的地方呢！



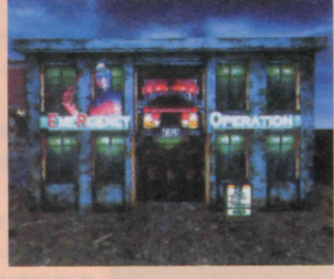
保險登記所

各進入此公園的參賽者將要面對的可說是以命相搏的恐怖經歷，因此大家都好應該想一想家人將來的生活，所以公園內設有這座保險登記所方便各參賽者。而在遊戲中的真正用途仍然是個謎。



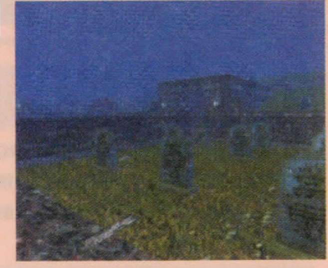
治療所

由一班專科醫生團駐守，如參賽者受到嚴重傷害的時候便可到這裡進行各種治療手術。而這裡的醫生將會以等級來劃分其能力和所收取之手術費用，當然價錢越高他的手藝就越好啦！



共同墓地

數以百名參賽者的葬身之地，每位參賽者都是因為抵受不了公園內的恐怖經歷而嚇死當場，公園為了好好安置他們，因此特地劃分了這個區域來安葬他們。另外，參賽者還可選擇一款自己喜愛的墓碑呢！



藥房

在這裡是供參賽者購買食品和藥物的地方，這裡可購買之物品種非常多，而其中地獄之護士「BLOODY MARY」就在遊戲中佔著重要的地位，它能令徘徊在死亡邊緣的參賽者有起死回生之功用，所以在挑戰前必備之品。GP



e d L c b k a f j h i

七大劇院

CHILD PLACE

SHOCK SHOCK THEATER

KILLER THEATER

CINEPANIC

BOOGIES FUN MOVIE

a. 寫真記念館
b. 保險登記所
c. 治療所
d. 共同墓地
e. 藥房
f. CINEPANIC
g. SHOCK SHOCK THEATER
h. CHILD PLACE
i. KILLER THEATER
j. BOOGIES FUN MOVIE
k. MINNESOTA HELL CINEMA
l. MICHAEL MUSEUM

TEXT:AINHO

ELDORADO GATE第二卷

DC

發售商：	CAPCOM
售價：	2800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	16 BLOCKS
發售日：	12月12日
RPG/對應KEYBOARD	



鬼神終於甦醒起來

CAPCOM於Dreamcast上首度以嶄新隔月刊形式推出的RPG作品《ELDORADO GATE》，其第一卷經已發售有二個星期左右，相信大家應該完成頭三話的故事，熱切期待第二卷的來臨。究竟接著故事劇情的發展會是如何呢？那麼筆者現在將會為大家介紹第二卷中第四話至第六話的故事劇情，而每話都有一位主角登場，分別為BUD、ELISHIN和EIN。另外，由今集開始起，提供了對應網絡功能的服務。



第四話～獸人BUD的嘆息



這話主角是一位名叫「BUD」的青年獸人，屬於十二位鬼神繼承者其中之一位。至於今次故事是由獸人村開始。某天，是BUD妹妹結婚的大日子，正當她於村中舉行婚禮的時候，突然受到專門捕捉獸人賣掉作奴隸為職業的獵人襲擊，將BUD妹妹捉去，於是乎BUD便拼命地追捕他們，可是中途追不上，結果給他逃走，並且追逐期間她更被獵人攻擊而受傷。十分擔憂的BUD，唯有到達人類居住的村中以打探有關妹妹的線索，可是由於獸人關係而受到人類的冷落，令BUD感到非常嘆息…。鏡頭一轉，來到這處名叫爾斯卡魯羅(エスカルロ)地方，實行奴隸制度，於這裡出現的獸人全部都成為人類的奴隸，以服侍人類來求生。至於BUD妹妹就是被獵人補捉到這裡，而BUD能否順利成功救出其妹妹呢？



第五話～勇劍士ELISHIN



今次故事主要圍繞一位住在一座豪華大屋，擁有美麗與智慧的天才劍士「ELISHIN」，而且不論去到甚麼地方，都有很多女性與他打招呼或贈送禮物。他是爾斯卡魯羅家專程請來的直屬劍士，專門保護這家中的千金少女。但是一天不小心給怪物捉去，令他即時感到非常憤怒，並誓言決心要將怪物消滅和救出她，而展開冒險旅程。不過，他要將全部怪物擊敗，便需要請託Hammer來協助，可是那時剛遇著他們的騷動，看來要拖延不少時間才能夠正式踏上拯救旅程…。



第六話～EIN甦醒



第二卷最後話的主角是一位於超古代遺跡中被人類發掘而成功復活的人造人「EIN」。事件發生主要位於一個寧靜村上，而劇情則大致講述主角EIN不幸感染一種名叫「克索度羅斯」奇怪的病症，因此決定為了查明感染的原因，以及找出其救治方法，出發來到爾斯卡魯羅的地域上。



新增元素



於第一卷故事中所出現的武器屋、道具屋或倉庫等有關道具的設施，除了今集仍然保留之外，還新增一個稱為「運命之大地」的設施。其用途可將第一卷遊戲中所獲得的神秘寶石「食人魔礦石」，於相關的對換所中來交換一些強力的武器防具或產生特別效果的道具。第二個空間轉移設施，是一個可將主角傳送不同地方作快捷的移動。另一個DOWNLOAD屋則是對應網絡功能，連接後進入專用的網址裡，便可下載一些於遊戲中不能取得的特別道具或傳送資料給遠方互相交換道具。





Text by:悟空

MACROSS M3

DC

生產商：	翔泳社
售價：	未定
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年冬預定
1P／STG／DATA通訊對應	

原創角色資料初公開！！



前幾期筆者已為大家介紹過將會在DC上推出的動畫改編遊戲——《MACROSS M3》，今次筆者將會繼續為大家送上此作的最新消息，相信大家看罷下文後必會對此作的期望度大大增加。

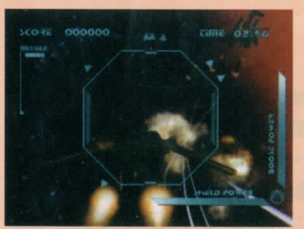
新角色



今次廠方向外界公佈的資料就是遊戲除了麥斯和米娜外還會加入新角色，這名新角色叫「MOARAMIA．ZIFON(モアラミア．ジフォン)」、從外表看相信是女性，她沒有在任何一輯超時空要塞中出現過，在遊戲中她會有童年及成年兩個造型，她與麥斯和米娜一樣都會擁有自己的專用戰鬥機，由於遊戲設定她是在戰火中長大，所以她在戰鬥中尋求生存的能力很強，亦可以說是一名天才機師(一條輝？？)，這亦是廠商公佈這名新角色的所有資料。

新遊戲畫面

這次遊戲廠商除了公佈新角色的資料外，另外還公開了數張新的遊戲畫面，從圖片中可以知道遊戲會有白天、黃昏及旦空等戰鬥場地，而敵人方面亦非常多元化，從其中一張圖片中可以看到有一超巨大的物體，究竟那是東西是否敵方戰艦？這便要日後廠方的公佈。另外從圖片中亦知道不同型號的戰機都會有不同的裝彈數目，現在所見相信一部戰機最多可裝備八枚導彈，最少只有一枚；此外更知道遊戲中可以ANALOG來操控韋基利的活動，令機體控制方面會出現更多微妙變化。



謎之機體

在下面的一張通話圖片中各位除了看到一名戰機機師正在進行通話外，應該還看到圖片那部戰機，這部戰機的外型與筆者之前所有介紹過的機體沒有一部相符，相信遊戲必會有其他新機體登場，從對話的角色面孔來看，相信這名機師應該是「モアラミア．ジフォン」，那這部未知機體是否她的專用戰鬥機？一切便要待廠方日後的公佈才會知道。GP

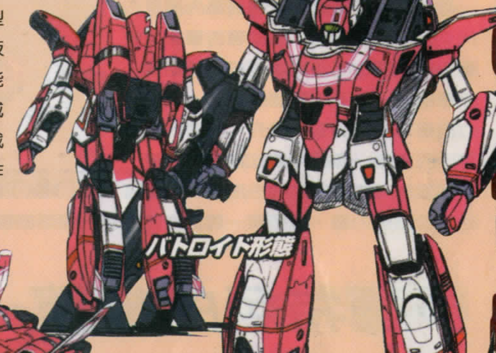


新型號韋基利

上了已介紹過會在遊戲中登場的兩部韋基利VF-14和VF-9，除了這兩部機體外廠方再次公佈多兩部新機體，這兩部新機體分別是VF-3000和VF-5000，下文會分別介紹這兩部機體的性能及規格。

VF-3000

有鋼鐵韋基利之稱，外觀與舊式韋基利VF-1非常相似的型號，是VF-1的改良版本，有三種變型能力，它是在三間機械公司合併後誕生，戰鬥力不高，通常只作防衛用途。



VF-5000

同樣是以VF-1新藍圖的改造版本，不過性能卻是以VF-4為主，是次期主力的戰機之一，同樣有三種變型能力，且機內更引入ゼントラーディ人的戰鬥系統，但製造成本高，不能量產。

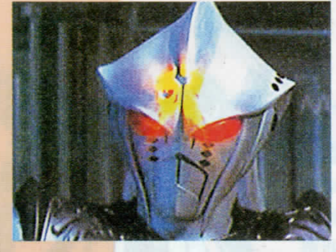
TEXT:AINHO

幪面超人古加

超人再次打怪獸

PS





在日本及外國均大受男性歡迎的幪面超人角色，不單止推出過電視版及電影版，連電視遊戲機上也見到他的蹤影，有關作品分別為《幪面超人1、2集》及《幪面超人V3》的PlayStation版本，而經過不久時間，終於推出此系列最新以格鬥為題材的作品—《幪面超人．古加》。顧名思義，今作的主角由古加擔任，遊戲的故事劇情及過場播片除了忠於原作的電視版外，更收錄原創動畫及配音，而且亦只需等待一個月左右就能遊玩得到呢！



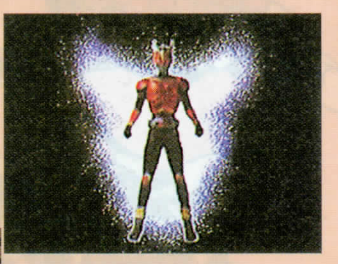
忠於原作的故事背景～

故事講述日本阿爾卑斯山上發現了一個謎之古代遺跡。這個遺跡內裡是古代文明居民的墓地，由於考古學家以收集資料為理由而發掘這些石棺的期間，無意解開一些不明物體的封印。其中一位自稱冒險家的五代雄介，好奇地將遺跡中放置的一條腰帶裝在腰子身上後，突然變身成古代傳說的古加戰士。接著他借助這種力量，與警察一起協力將遺跡內復活的怪物擊敗...。



多種特色的續篇～

在今集中，遊戲及戰鬥系統仍會繼承過往系列般的風格製作，以每話形式交代每一個劇情，而戰鬥部份則以格鬥對戰方式進行，使用一秒六十格的高解度3D畫面製作，除了背景場地極為豐富細緻外，古加每一項動作及必殺技的表現亦非常流漦，與電視版和怪獸戰鬥的場面視覺完全相同。當中精彩的古加變身場面亦同樣保留，而且對戰中的操作系統更有大幅度改善，只需鍵入一個按鈕就能發出必殺技攻擊。





咭片元素～

有玩過前作《V3》的朋友都知道，收錄一個卡片模式的特別元素，而今作中同樣以隱藏模式身份出場。這個卡片鑑賞模式，當然是可讓玩者重溫觀賞遊戲中出現過的過場播片及電視版精彩場面，但這些都需要先完成一些特定條件才能出現，玩者要儲滿這些卡片，便需要不斷努力自行發掘了。



登場角色～

於選擇角色方面，共有八位人物供玩者使用，包括故事主角古加及其餘頭目。頭目方面要在故事模式中成功擊敗他們才可正式使用。另外，從角色選擇畫面中可以見到，還有六位隱藏人物，而上方的三個黑影完全相同，相信就是可以使用古加變身後的三種不同型態來進行遊戲，這些人物都同樣需要完成特定條件才逐一出現。





遊戲模式～

今作的遊戲模式可謂非常豐富，與前作《V3》同樣收錄多項模式供玩者遊玩。除了最初基本的故事模式、與電腦連續對戰的一人對戰模式、二人對戰模式，以及練習模式等之外，還有多種隱藏模式要待玩者自行發掘才會顯現，例如完成某個模式或某種條件，令遊戲的耐玩性增加不少。



格鬥對戰～

這個模式的對戰操作方法與其他同類格鬥遊戲相比大致相同，運用方向掣可做出前後的移動、跳躍、蹲下、防禦和後退動作。△掣為投擲對手、□掣以拳攻擊、X掣以腳攻擊、○掣則可發出強力而華麗的必殺技，而玩者利用L2和R2掣可做出左右轉身動作，其功效有助不受任何損傷來躲避對方的攻擊，對戰途中更可拾獲對手擊落的武器或道具用作反擊。另外，除了基本的動作外，攻擊期間還可以做出空中COMBO，只要將對手擊至空中期間，不停按方向掣的上和其他攻擊按鈕便可，其效果不但使對手不能作出反擊外，而且更做出強大的攻擊威力，使戰鬥情況大為有利。





TEXT:AINHO

極樂丸 7 BLADES

セブンブレイス

PS2

發售商：	KONAMI
售價：	未定
容量	未定
記憶：	未定
發售日：	12月21日
ACT	

為完成任務而不惜殺敵



近期不少電視遊戲廠商，都紛紛公佈將會推出以日本古代作為遊戲舞台的立體動作遊戲，對於喜歡這類型遊戲的玩家真是非常興奮。至於這套由KONAMI製作的《極樂丸7 BLADES》，其題材就是與前文所講述相同，遊戲主角是一對俊男美女的情侶，二人要完成任務，便需要面對多名武士的夾擊，以及對付頭目等。不知這些阻礙會否使二人拖延不少時間才能完成任務呢？



故事背景

故事發生時代為1640年的江戶時代，地點位於日本長崎的出島上。某天，有人傳出長崎海岸邊出現一條黃金之龍後，一對情侶極樂丸和百合因好奇心關係遠地而來觀看，可是這時遇著發生戰亂，到處戰火連連，而且二人更不知何故竟被德川幕府的忍者軍團追殺，因此二人便開始了逃亡的旅程，以及從中查明真相。



豐富遊戲舞台

既然此作是立體動作類型，當然有很多豐富爽快的動作盡顯出來。故事主角極樂丸和百合都有各自獨特的能力及招式，只需簡單的操作就可以使出強大而華麗的必殺技，各項動作的表現亦非常流暢，人物及場地的質感也非常結實、迫真。遊戲中，玩者可以從二位主角選擇一個來進行遊戲，不單故事劇情產生變化，任務也會有所不同。此外，任務中不單遇上多名敵人，而且場地上還佈滿一些陷阱機關。每完成一件任務後，都會播放一段美麗的CG動畫來交代劇情，其畫質及音響效果非常接近電影的級數。



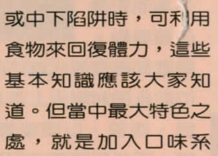
食物系統

極樂丸與百合一起任務期間，受到敵人傷害或中下陷阱時，可利用食物來回復體力，這些基本知識應該大家知道。但當中最大特色之處，就是加入口味系統，遊戲中共有約六十種食物存在，若果主角二人各自吃了不喜愛的食物，除了不能回復體力之餘，亦減低戰鬥能力；相反則能夠回復體力及增加戰鬥能力。至於任務中殺害一些敵方廚師，便可拾獲這些食物。









兩位同伴



主角二人要順利完成任務，單靠二人能力是不足夠，遊戲中有二名同伴協助，分別是「比詩卡」－於長崎出島的一處廢墟中被極樂丸相救，知道城中騷亂的原因，而她的希望就是極樂丸能夠成為其男朋友。另一位則是「砥志藏」－極樂丸的隨從，也是他的好朋友，擁有很高作戰判斷能力，身上經常攜帶很多不同刀劍，而他是暗戀著百合。



多采多姿的動作

地獄極樂丸－

以劍擊為主，身上帶有七把名刀，運用不同的刀可做出不同的必殺技，其中威力最強是巨大的斬馬刀「玄武」及圓月刀「飛廉」。操作方法是○掣為揮刀，可一次過將多名敵人受到傷害，△掣為改變武器或使用赤手空拳攻擊。另外，組合不同攻擊招式還可以做出COMBO攻擊，而連按○掣或同時按著○、△掣可做出連續斬，其他的也有跳躍斬和回轉斬等特別招式。




鐵砲御百合－



以槍擊為主，雖然殺傷力比不上極樂丸強，但能夠遠距離作攻擊敵人。她敏捷度高，沒有赤手攻擊能力，基本裝備的武器名為「戀貓」短槍，一次可發出四發的連射功能，只要補充彈藥便可繼續使用，其餘槍械則是用完即棄。假若遇上多位敵人時，使用具有連射及廣範圍攻擊效果的散彈槍會更為有效。○掣為發射，△掣為迴避動作，而射擊方法共有四種，分別為一般、追擊、主觀和預測，玩者可因應不同情況而選用合適種類來擊敗敵人。



TEXT:AINHO



PS2

發售商：	SCEJ
售價：	未定
容量	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001年初
RAC/1-6P/對應GT Force	

第三屆GT大賽即將展開！

無論是否喜歡賽車遊戲的PlayStation機主，一定接觸過這套由SCE傾力製作的《GRAN TURISMO》系列。其細緻美麗的畫面、豐富的車種陣容、依據真實資料等這些優點，因而得到非常好的銷量及口碑亦是理所當然的事，而到了這個時候，更將較早前公佈的最新一輯之遊戲名稱《GRAN TURISMO 2000 A-spec》，改為《GRAN TURISMO 3 A-spec》，代表SCE對這集非常有信心，並不只是單純加強質素這麼簡單。相信到了正式發售日期後，會再次掀起一股濃烈的賽車熱潮呢！

驚喜的i.LINK 連線功能



前二集的二人對戰模式，都是上下分割畫面的傳統方式實行，不但使比賽中有拖慢現象出現，車種所產生的聲音效果亦只能依照1PLAY來發出，令比賽的刺激感大幅減少。但是來到今作上，將會把這些缺點完全消去，而是利用一種名為i.LINK的連線功能進行對戰。方法是利用這條i.LINK連接線插入PlayStation2機身前面的接駁位，再將線的另一端插入另一部主機上，這樣便可以進行通信對戰，最大提供六人同時遊玩，以整個畫面顯示自車比賽情況，有如街機中遊玩賽車感覺一樣。至於這條i.LINK，現階段仍然未正式發售，因此亦代表這是第一套對應此功能的作品。另外，i.LINK的正式名稱其實是IEEE1394，傳送速度最高達400Mbps，是PlayStation2基本裝備之一，能夠最多連接63部的周邊產品一起使用。



賽道大解剖

此系列最大特色之一，就是收錄多條豐富賽道讓玩者進行一連串風馳電制式的競逐，而今作中由於機能上的提升，道路的質感、路面的起伏，以及車軚與地面的磨擦而留下的軚痕等，都一一能夠表現出來。賽道收錄方面，除了保留過往出現的賽道之餘，還加入不少新原創賽道，以下便是其中四條賽道的介紹，每條兩旁的風景都各有特色，使玩者更投入於遊戲中。

DEEP FOREST RACEWAY

以茂密的森林作為舞台的公路賽道，共有四個急彎，其中一處就是比賽開始前不久的位置上，要順利通過便需要一定實力才能應付。但是當順利通過這些彎位後，就有三條長長的直路，路段，是觀察兩旁風景的好時機呢！





ROME CIRCUIT

羅馬最富有盛名的市街賽道，因此行駛途中看到很多這國家獨有特色的建築物。賽道路線的注意點位於像三角形的路段上，而其他則大致上沒有甚麼難度。

SEATTLE CITY CIRCUIT

一條於普通街道上進行的賽道，但難度十分高，擁有多個轉彎位及90度的急彎，與DEEP FOREST RACEWAY同樣，比賽開始不久便需要應付一個急彎。其中路段的一旁則建立一條長長的高架行車天橋。





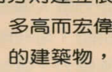
SUPER SPEEDWAY

一條純粹以速度為取勝的高速橢圓形賽道，所以若無甚麼必要時都不需要剎車，是整個遊戲中難度最低的賽道。

收錄東京馳名街道—「青山道路」

於東京GAME SHOW 2000秋中，製作此作的山內一典與一些傳媒交談當中，提及到今作其中的新賽道就是日本最繁忙、最有馳名的「青山道路」。這條公路每天來往車輛的流量多不勝數，是東京區主要行車道路之一，兩旁則建立很多高而宏偉的建築物，





每處都擁有現代城市的一面。遊戲中賽道是位於永田村附近上作為起點，途經青山一丁目、涉谷，以銀座線的地下鐵路站作為終點，因此玩家將可以看到多個日本馳名地方的面貌。

最關注的登場車種

上集中收錄多達600款名車，到了今集則會大幅縮減至150款左右，但加入多款新車，每一部車種都是經過專業人員細心嚴格篩選，車身每一部份都製作得非常仔細，完全找不出與真實中有何不同。當中包括有日本國產新車、舊車、名車及海外車種，而車廠方面則有IMPREZA WRX、HONDA、NISMO、LOTUS、MAZDA等等。



Shadow of Memories

TEXT:AINHO

PS2

發售商：	KONAMI
售價：	未定
容量	未定
記憶：	未定
發售日：	2001年2月
AVG	

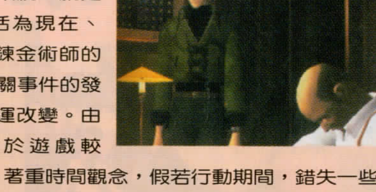
死亡邊緣如何逃出生天

KONAMI在2001年內，將會於PlayStation 2上推出多款頗為引人注目的作品，當中例如有《METAL GEAR SOLID 2》和《Z.O.E》等都是一眾玩家們非常期待。不過這個時候，她們再度公佈另一套同樣有睇頭的作品，名為《SHADOW OF MEMORIES》AVG類型遊戲。當中的故事主要圍繞遊戲中男主角克服死亡命運的描述，帶有中世紀文化色彩的建築物舞台上展開，而玩者遊玩期間更經常有緊迫的感覺出現，使遊戲的進度不會減慢下來。



穿梭不同時空

這套作品中，採用了過往KONAMI所製作的遊戲均沒有出現過的嶄新系統，就是能夠穿梭四個不同時空，包括為現在、1980、1902，以及存在不少鍊金術師的1580年，於不同時代中調查相關事件的發生，從而改寫歷史，將自己命運改變。由於遊戲較著重時間觀念，假若行動期間，錯失一些情報或事件，便不能再次返回尋找它們，還很大機會影響往後劇情的發展。另外，遊戲的故事共分為十章構成，動用了總數多達三小時以上的纖細CG過場播片。不論故事舞台及登場角色，一概採用全3D技術來顯示，令這個世界觀更能充份表現出來，而且經過不同時間的流逝，更有黃昏、烏雲密佈、下雪等天氣變化，其表現效果與現實中毫無差異。





故事大綱

有一天，過著平凡生活的主角Eike Kusch，於一間茶室中享受閒情，突然受到不明來歷的人襲擊，然後便一直昏迷起來。他就在這個徘徊生死邊緣的時候，聽到一把微弱的聲音，當中的一句便是－「你的命運可以改變...」，接著眼前出現一位神秘男子，將一件能夠穿梭不同時空的物品交給主角。之後，當他醒來時，發現身在茶室中案件發生前的三十分鐘，而他就需要於這個短短的時間內，穿梭過去時代，努力尋找箇中發生的原因及迴避死亡的命運。



基本遊戲流程

遊戲的目的，就是不時來往穿梭現在和過去之間的四個時代，將自己正面臨著死亡的命運解決。雖然表面上看來，認為遊戲的世界觀比較複雜，但其實這是錯誤了，遊戲的基本流程都是不斷重複幾項行動進行，沒有戰鬥成份的出現。每章正式開始前，主角需要身處現在時空上，四處打探有關的情報，以發生一些事件，之後便進入過去時空，將這些已經發生的事改變。若果問題成功解決，便能夠繼續進行遊戲；相反失敗的則當作GAME OVER，令遊戲營造一份相當高的緊張氣氛。GP



主要登場人物

Eike Kusch

某天離奇失去寶貴性命的少年，是遊戲中的主角，年齡為二十二歲。從一位身份不明的男人－Homunculus取得具有穿越時空的特殊力量，能夠隨時來往過去與現在。

Eckart

與主角早已相識的他，四十六歲。私下建設一間美術館，同時亦是擔當館長一職，館內主要收藏有關世界各地的風景畫。其實他內心存在一些隱憂的事。



Dona

親眼目睹主角死亡的她，年齡十九歲。於茶室中擔當侍應的職位，非常勤奮工作，可是甚少與別人接觸或溝通，性格十分膽小怕事。



Miriam

Eckart的妻子，二十二歲。不幸亦被捲入過去的世界中，難道繼Eike後，她就是第二位的被害者？

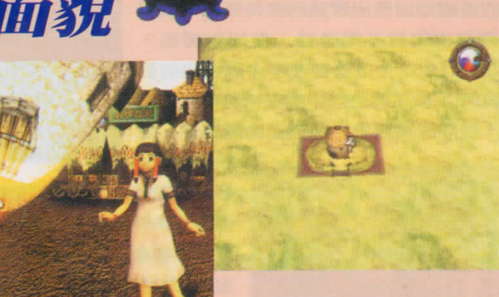


DARK CLOUD ダーククラウド ジオラマRPG

PS2

發售商：	SONY
售價：	5800日圓
容量	DVD-ROM
記憶：	400KB
發售日：	預定2000年12月
RPG	

回復世界本來面貌





於東京GAME SHOW 2000秋中首次公開詳細資料而被各界注視的PlayStation2新類型RPG遊戲《DARK CLOUD》，如有看過我們137期《遊戲誌》中報導這個作品的話，都知道她最大特色就是具有重建世界的有趣系統，這種意念與同類型遊戲相比的確甚為新穎。現在筆者將會為大家繼續深入地介紹遊戲中兩大核心系統，以及新公開主角同伴們的資料。

QUEST搜索



遊戲主角托亞要到受古代魔神破壞的世界，便需要前往多個陰深恐怖及充滿著各種強勁怪物的迷宮內進行找尋部件的任務，有時部份怪物會偷走一些部件，這種情況就需要擊敗牠們來奪取回來。另外，這些迷宮均採用自動生成系統，意思即是玩者進入同一個迷宮，內裡的道具、部件、怪物配置，以及通道都是每次不同，令大家進入多次都存在新鮮的感覺，而且於迷宮中完成指定的任務後再次進入時，行動當中便新增一個地圖畫面顯示，以減少不必要的探索。





DIORAMA重建



當托亞拾獲一定數量的部件後，便可以在一處荒野上進入一個部件整理畫面進行各種配置。不論道路、水道、花草樹木、交通工具等都同樣可以供自己喜好而自由配置，要放置一些細緻設施，如樓梯、指示牌等作為裝飾一下村莊外觀，方法只要將屬於附加部件種類組合便可。但是人口數量便視乎該個地方的設備是否足夠人類居住生活，簡單一句其玩法有點像模擬城市遊戲般相同。當發展中的村莊經過一定時間，就能令村莊回復以前舊有的熱鬧場面，從而打探有用的情報、購買道具、裝備武器等。若果配置畫面中的場地出現「HAPPEN」表示，即代表內裡存在與故事有關的重要事件發生，以及表示於這裡生活的人會感到非常快樂。另外，遊戲中設有時間變化系統，有早上、中午、黃昏和晚上四個之分，以不同時間進入村莊，居民的行動或事件發生各有變化。



同伴系統

由於托亞為了拯救世界而展開了冒險之旅，除了得到精靈王的重建世界力量之外，只是以一人能力去應付往後事件是不足夠的，因此冒險期間有機會接觸多位同伴，從而取得有用的情報，以及甚至加入主角拯救世界一列，協助主角順利完成任務，而玩者可以因應他們獨有的特殊能力，來切替代為操作以解開遇上的各種障礙等。暫時只公開四位角色資料，但相信SCE方面會逐步公開更多的角色。





高羅

馬達達加草原中居住的見習農夫，擁有一雙孔武有力的手臂，他的武器以木槌作攻擊用途。

詩露

擁有一雙貓耳朵的可愛少女，性格活潑開朗，使用的武器以飛行道具系為主。

露比

拉索布的精靈。對自己擁有的魔法力量處處充滿自信，擅長使用攻擊系魔法。

韋索加加

沙漠民族中能力最強的戰士，是族中的英雄人物，擅長使用棒條狀的武器。





生產商：	SQUARE
售價：	價格未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	12月發售予定
ACT/對應DUAL SHOCK	

最新的角色和系統CHECK!

SQUARE本年末的超大作，負責人物設定是畫出《FF VII》和《FF VIII》中靚仔靚女的畫師——野村 哲也，遊戲的系統亦經過精心的設計。在137期中已經介紹過的「ACTIVE CHARACTER SELECT」和「BATTLE SCENE」系統，還有新角色的資料。今期亦將會為大家介紹新角色的資料，還有遊戲很重要的戰鬥系統，喜歡這遊戲的朋友千萬不要錯過。

簡單操作精彩招式



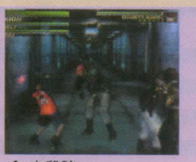


遊戲的攻擊系統終於清楚了，利用不同的掣來分開攻擊和防禦。△是上段攻擊、□是中段攻擊、×是下段攻擊、○是跳躍，還有R1是防禦。當玩者按掣的時間較長的話，便可以使出強攻擊。玩者按掣的時候較短的話，便可以使出弱攻擊。不過如果玩者有DUAL SHOCK 2的話，只要活用那ANALOG的機能，還可以做出更多姿多彩的攻擊動作。因為玩者按著ANALOG STICK再按攻擊掣，所出的招式又會不同。可是有一點玩者定要留意，當玩者移動的時候是不能夠防禦。另外如果連續地按下特定的攻擊次序時，便會使出獨有的CONBINATION技。


◆ 上段強


◆ 上段弱


◆ 行走中上段


◆ 中段強


◆ 中段弱


◆ 行走中中段

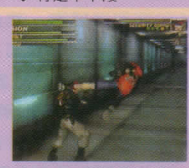

◆ 下段強


◆ 下段弱


◆ 行走中下段


◆ 強跳


◆ 弱跳

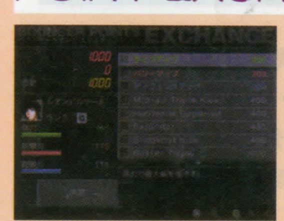

◆ 跑跳


◆ CONBINATION技


◆ 上段防禦


◆ 下段防禦

POINT EXCHANGE SYSTEM



在《BOUNCER》中戰鬥取得勝利之後，角色便會獲得一些有如RPG中經驗值的東西——BOUNCER POINT(BP)，這個BP與角色的成長有直接的關係。當玩者使用某角色儲得BP後，角色的體力、攻擊力和防禦力也會增加。除了這些之外，角色可以使用的CONBINATION技亦會隨著BP增加而越來越多。其中在CONBINATION技的招式中，也會包括一些連續技和投技，當然一招KO的招式仍會有，很有玩格鬥遊戲的感覺。

新登場人物

冷酷無情的人型兵器——PD-4

MIKADO GROUP派來的刺客，是組織研究下的產品，利用生化技術製造出來的人型兵器。聲音由一把男聲加一把女聲組合而成，說起話來一點生人的氣息也沒有。進行著追殺SION他們的任務，暫時可以看到他的手臂可以伸長，手指和手掌形成一個像鐵爪一樣的武器。

武功高強的老拳法家——凰 李雲

由先代開始已經是MIKADO GROUP的忠實家臣，從他的外表看來感覺很像很差的壞蛋，但實際上是位人格極為高尚的老人。他的武功十分之高強，是主角SION和MIKADO總帥DAURAGON二人的拳法師父。現在他的徒弟SION已經成為了敵人，而且他亦知道DAURAGON的邪惡陰謀，因此他現在感到非常痛苦。

各項設施和交通工具



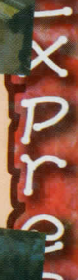
MIKADO GROUP是個財力極之強大的集團，因此集團有很多超大型的設施，包括一些車站和大型的建築物，還有很多的太空設施等，而且規模亦想當龐大。另外，經他們開發的交通工具更是林林總總。由細小的飛船以至較大的列車，繼而到巨型的宇宙戰鬥穿梭飛船——加力安斯(ガレオス)等，足以顯示MIKADO GROUP擁有極強大的財力。不過在這繁盛表面的背後，其實是隱藏著一些驚世的大陰謀。實行這些計畫的主腦人物，便是MIKADO GROUP的總帥DAURAGON。











MOBILE SUIT GUNDAM

Test by 花京院

PS2

發售商：	BANDAI
售價:	6800日圓
容量：	DVD－ROM
記憶：	未定
發售日：	12月21日發售預定
ACT/對應DUAL SHOCK	

機動戰士GUNDAM

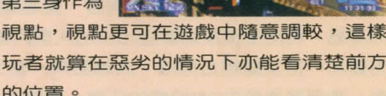
機動戰士神話再現……

繼上一次PS2上推的鬼佬高達《G－SAVIOUR》後，今次在PS2上再次推出以高達為主題的遊戲，背景更是可能大家比筆者還要熟悉的U．C．0079，而玩者所扮演的角色正是一年戰爭中的英雄——阿寶。在PS2的強勁機能支持下，MS的每一個動作都很有迫力，而遊戲的完成度亦有70%，再加上阿寶和馬沙的吸引力，相信無人能抵抗吧！



與別不同視點

遊戲是以REAL TIME形式進行，至於視點方面，以往的同類形作品通常是以駕駛倉向外望作為視點，但今集就比較特別，今集是以可以看到高達背部的第三身作為視點，視點更可在遊戲中隨意調較，這樣玩者就算在惡劣的情況下亦能看清楚前方的位置。





◆大水牛呀！！

非常細緻的畫面

大家可以從公佈的圖片中看到畫面是極之細緻的，MS每個動作都很有迫力，就連腳底下的坑紋亦能看見，天氣的變化，中午、晚上，光源效果，還有就是MS移動時所發出的聲音。細緻的程度，可見是沒有同類型作品能比美的。還有在遊戲中的過場是會播放一些片段作劇情交代。



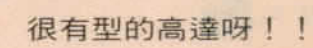


◆光源效果的演出

限定版的高達

若預訂這個遊戲，便有機會得到一個限定版的高達，這個高達的特點是全身透明，而且更是擺出一個和黑色三連星激戰後，盾牌被溶掉的型仔樣子。但十分可惜，這個限定版的高達只限在日本國內預訂遊戲方有機會得到。





很有型的高達呀！！

阿寶不是孤軍作戰

今集GUNDAM最特別的地方是阿寶(即玩者)不是孤軍作戰，他的戰友阿佳、小林隼分別會駕駛RX-77太空坦克和RX-75雷射大砲協助阿寶對抗馬沙，若玩者需要與數名敵人作戰的時候，僚機的出現便變得更為重要，僚機亦會隨著不斷戰鬥而成長，這樣戰鬥便變得更靈活。從此玩者便不是一個人作戰，而是和戰友合力將敵人消滅，令玩者更投入遊戲當中。

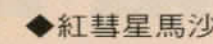


◆雷射大砲的英姿！

經典場面再現！！

這遊戲中會將在一年戰爭中所有的名場面收錄下來，但當然大家要熟悉0079所發生過的事，再和特定的人物交手才能發動吧！所以大家又可再一次看到阿寶和馬沙激戰的各個名場面。

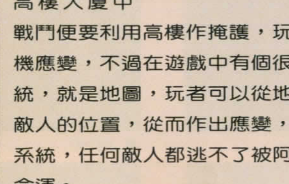




◆紅彗星馬沙

戰術的重要性

在這個遊戲中，戰術的運用是十分重要的，因每關的任務都是不同，有的是把敵人消滅，有的是保護我方艦隻等，但任務亦會隨著某些突發事件而改變，若我們要在限定的時間內完成任務，便要適當運用的戰術，而戰術上的運用亦會受到其他因素所影響，例如在一些高樓大廈中戰鬥便要利用高樓作掩護，玩者亦要隨機應變，不過在遊戲中有個很重要的系統，就是地圖，玩者可以從地圖中看到敵人的位置，從而作出應變，有了這個系統，任何敵人都逃不了被阿寶剿滅的命運。





◆善用障礙物作掩護

高達的武器

高達的武器大致有三種，分別是激光劍、光線鎗和頭部機關砲。激光劍是高達主要武器，攻擊力強大，命中率高，是近身戰主要武器。光線鎗是MS必備的武器，主要是用作牽制對手，攻擊力比激光劍悄弱，但可作遠距離攻擊，在遊戲的圖片中看到光線鎗的彈數應有16發。頭部機關砲雖然攻擊力弱但勝在連發密度高和子彈數目多，加上可和其他武一拼使用，所以使用次數應是最多的。除了使用武器外，善用DASH和跳躍都是取勝的關鍵，因DASH可避開敵人的攻擊，而跳躍則可跳過障礙物和可給敵人出其不意的攻擊，善用這些技術便會更容易將敵人擊倒。





◆將他消滅吧！！

TEXT:AINHO

天使之禮物・瑪魯王國物語

PS2

發售商：	日本SOFTWARE
售價：	5800日圓(限定版8800日圓)
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	12月21日
RPG	

瑪魯王國又有甚麼趣事發生呢？

天使のプレゼント マール王国物語





可愛動人的角色、豐富逗笑的劇情，就是《瑪魯王國》系列遊戲的特色之處。正因如此，不少女性玩家也曾經接觸過這套遊戲。到了現在，其最新一集終於正式登錄PlayStation2上，而遊戲名稱為《天使之禮物・瑪魯王國物語》。今作優點仍然保留這系列的作風，但是由於機能的提升，遊戲畫面將由前作的2D和3D畫面構成，提升到全以3D表達。至於今次我們將會為大家主要介紹遊戲中最初的二話及登場角色。

今集系統及特色

雖然今集故事舞台全部改為以3D畫面顯示，但是仍然保留著充滿童話式的感覺，角色將會繼續沿用2D表達，務求令她們能夠顯出其獨特可愛的一面。故事方面，將會以新穎方式出場，玩者可以自由選擇故事由那個開始，並且每個故事都是獨立進行，沒有關連性的發生，令自由度大大提高。另外，當中的故事劇情並不會帶有恐怖血腥成份，全部都是有趣逗笑的場面。除此之外，由於此系列是RPG遊戲類型，因此當然不會缺少冒險及戰鬥成份，遊戲中會有多個迷宮等待主角們一一通過，當中還有一些怪物存在著，但是樣貌與其他同類型遊戲相比有點不同，全部都是一些十分討好的怪物。



哥魯拿多

十六歲。對於古露露來說，就當作是她的母親，是一個活潑開朗的女子。現在不斷努力爭取有關古露露與智羅結婚的事宜。

依多華露

瑪魯王國城中擁有最高財富的貴族少女，年少時與哥魯娜度已經是好朋友關係。

第一話－救出王子

大件事！瑪魯王國的王子費迪拿多不幸被壞人捉去。故事主角哥拿多聽到這事件後，便決定與其好友古露露一起展開尋找王子的旅程。可是她們途經森林中發覺迷失了路，就在這期間，眼前出現一位名叫依多華露的女子，而她更向哥魯娜度提出，若果要順利通過這裡，接受他與二人一起尋找王子吧！哥魯拿多於沒有選擇之下，三人便展開探索的劇情了...。





第二話－古露露的婚約

一天，智羅父親前往瑪魯王國內，向費迪拿多王子講述有關智羅與古露露婚姻一事，可是受到王子強烈反對，如是的話就將古露露逐出城外。這時，來了一位名叫古詩愛女子，向王子提出一項比賽，若果古露露於這場比賽中能夠獲勝，王子就要答應其婚事。古露露得知這件事情後，便決定不斷努力鍛練來爭取勝利。另外，當費迪拿多答應實行這項有趣婚事比賽後，城內的市民每於街上遇見古露露時，均大受歡迎，並且更以「南瓜小姐，努力啊！」這句說話向古露露打招呼，而她聽到這些說話時，還感到有點怕羞。可是另一方面，智羅便覺得感到很無奈，更希望這件婚約能夠快快完成就好了...。



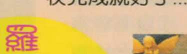
古露露

因為雙腳時常發生小毛病而感到煩惱的她，年齡十六歲。由於她樣貌像一個南瓜，因此城內市民又稱她作為南瓜小姐。



費迪拿多

瑪魯王國的王子。古露露父親向他提出智羅與古露露的婚事後，他更說出二人是不合起來的，因此極力反對這件婚事。



智羅

十八歲，是古露露的男朋友。由於需要出國遠方照顧其母親四年，所以現在才能夠返回這處地方見面一古露露。



KING'S FIELD

キングスフィールド
KING'S FIELD IV

TEXT BY SAKURA KI

PS2

生產商：	From Software。Inc。
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	予定3月
AVG	

3D RPG新境界

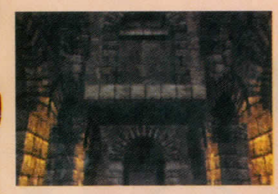
說到前世代的家用遊戲機，PS的3D機能確實不俗，因此不少廠商都會為PS製作3D遊戲。記得在PS初期，有一個相當出色的3D REAL TIME RPG遊戲《KING'S FIELD》。遊戲以第一身的視點操作，當時亦受到一眾玩家的支持。現在該遊戲系列的是新作《KING'S FIELD VI》又再與遊戲迷見面，不過今次不是在PS，而是在次世代的PS2登場。今次無論是畫面或氣氛等，都將會得到大幅度的升級。



故事簡介

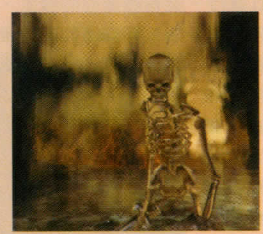


在細小的山岳地帶中，發現了連接古代洞穴的地下秘道。可是，當國王開始派譴調查人員到古代洞穴查探的同時，國內發生了大規模的災難事件。由於發生大災難的關係，這個古代的洞穴也變為避難所了，主角依古斯(イクス)所出生的村亦有一同前去避難。依古斯擁有村中守護者家族的血統。，因為聽到有一些村民不願離開村的消息，所以便獨自一人回去村內救人。但是當依古斯來回到自己的村時，發現……。這便是系列作的最新故事，舞台和人物等都是全新的，曾經玩過前作的人不要錯過，未玩過的人也可以嘗試一下。



次世代3D RPG的典範

《KING'S FIELD》是PS的3D REAL TIME RPG的代表名作，經過五年的歲月來到機能更強的PS2上，遊戲的質數亦大大升級。當然現在仍未知道操作性和遊戲性等問題，不過就以畫面來看，質數的確提升了不少。遊戲承繼系列的特色，採用了第一身的視點，在PS2的強大下，能表現到好像真實的景物一樣。還有遊戲背景層次的表現，都能使玩者覺得身處很空曠的地方，很有靜寂的感覺。當玩者遇上敵人的時候，敵人的表現十分出色，骷髏骨背後的效果十分出色。另外，遊戲其他背景也十分出色，例如熔岩的表現有如真的一樣，連空氣都感到很熱呢。



◆ 背景的層次感很真實



◆ 骷髏的表現也相當好

傳統優點加新系統

遊戲新系統將會承襲系列的一貫傳統，再加上一些新的要素合成的。視點當然仍舊是第一身，並且在不同的地方解謎和探索。當遇上了敵人的時候，玩者便會以不同的武器和魔法攻擊敵人。還有當玩者遇上EVENT的時候，有些NPC(電腦控制的角色)會跟著玩者，而且還會協助玩者攻擊或回復等事情。至於系統的新要素，包括有利用盾去擋住時，再細心地觀察四處的環境，這樣便可以減低被敵人偷襲的機會。另外，前作設定的自動繪圖系統，今集要玩者使用一些特別的道具時，才會有這個方便的系統，這好像《KING'S FIELD II》的時候一樣。



各式各樣的冒險舞台

《KING'S FIELD VI》既然決定會在PS2這平台上登場，遊戲當然並不能馬虎製作。遊戲中會出現的舞台和迷宮很多，包括了神秘的地下古代神殿，充滿了魔物出沒的謎之聖堂，依古斯出生的村落，廢村中的廣闊墓場，在山岳地帶出現的採掘現場，四周全是火熱熔岩的洞穴，還有地底最深處的冰洞，將會出現的場所實在太過豐富，單看畫面便令人感到十分之期待的作品。GP



◆ 依古斯的村莊

◆ 廢村的墓場



◆ 山岳中的採掘現場

◆ 溶岩四淺的火炎洞



◆ 火龍之洞窟

◆ 地底深處的冰洞

TEXT ：咸旦仔

マリオパーティ3 MARIO PARTY 3

N64

生產商：	任天堂
售價：	5800日圓
容量：	256M
記憶：	／
發售日：	預定12月7日發售
TAB／對應振動	

老少咸宜的大富翁遊戲！

大富翁遊戲在遊戲界中可說是一顆長青樹，無論在那一個年代的朋友都必定有接觸過此類型遊戲，他那簡單易明的玩法和可愛的人物設定實在是吸引了不少大小朋友購買。99年冬天任天堂推出了《MARIO PARTY2》的大富翁遊戲後大受玩家歡迎，今次決定再度推出第三集，除了在遊戲中加入了一些新元素外，還加入了超過70個MINI GAME讓玩者挑戰，現在我們就一齊來看看遊戲的各個特點吧！



MILLENNIUM STAR

一千年才會出現一次的MILLENNIUM STAR，傳說只要誰人能取得此星的話，便能成為宇宙中的SUPER STAR。而要取得MILLENNIUM STAR就必須具備溫柔、愛、勇氣、力量、智慧、可愛和邪惡這7種力量，便有機會成功奪取MILLENNIUM STAR而成為宇宙中的SUPER STAR。



PARTY MODE

增進友誼的「PARTY MODE」，顧名思義是供玩者與朋友一起遊玩的模式。在這模式中玩者可從6個角色選出1人來進行比賽，而6個角色分別是MARIO、桃公主、LOUIS、DONKEY、華利奧和YOSHI。在遊戲中玩者們將要面對各種不同難度MINI GAME，看誰才是全宇宙的SUPER STAR！



STORY MODE

在今集中首次登場的「STORY MODE」，此模式雖然是一個人來進行，但仍然沒有減低遊戲的樂趣。而在這模式將會以奪取MILLENNIUM STAR為目標，在遊戲中不斷挑戰各類型的MINI GAME來集齊溫柔、愛、勇氣、力量、智慧、可愛和邪惡這7種力量，從而奪得MILLENNIUM STAR並成為全宇宙的SUPER STAR！



MINIGAME大追擊！



GOLF大激鬥



捉迷藏

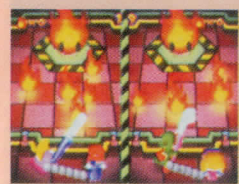
搶錢家族

轉吧！大齒輪

黑暗尋寶記

GO！GO！ROCKET

戰鬥吧！迷你魔王



救火英雄來了



水中逃亡記

首兩關版圖逐格睇！

凍凍湖（ひえひえレイク）

◆非常寒冷的地方呢！



◆他就是MILLENNIUM STAR？



◆踏上綠色的？號方塊不知會有什麼事發生呢？



◆有些場所是不能進入的！

轉轉森林（グルグルのもり）



◆充滿陷阱的森林呀！

◆踏上藍色方塊可取得神秘禮品！

◆多種MINI GAME供大家選擇。



◆幾經辛苦下終於能踏上冠軍台了。

New Game Express



TEXT BY SAKURA KI

N64

生產商：	任天堂
售價：	5800日圓
容量：	256M
記憶：	/
發售日：	11月21日

ACT/對應BATTERY BACKUP/震動PAD

新感覺射擊加ACTION遊戲

任天堂的N64推出以後，遊戲發售量一直是比較其他的機種少。不過每個推出的遊戲質數非常之高，因此即使少產量亦不乏好玩的遊戲。尤其是任天堂自己所開發的遊戲，更是往往會成為名作。至於這個新作《罪與罰~地球之繼承者~》更是作為任天堂在冬季遊戲攻擊的先鋒，因此質數絕對不容致疑。現在待筆者為大家作詳細介紹，這個N64年未的動作遊戲大作品。







超爽快STG加ACT





《罪與罰~地球之繼承者~》是一個以全3D表現的遊戲，而且擁有ACT和STG的要素，新鮮感和爽快度超高的遊戲。玩者要控制主角移動，避開那些敵人攻擊，還要跳過一些陷阱和障礙物，這些全都是ACT遊戲的元素。至於STG元素，玩者除了至身於槍林彈雨的環境避彈，同時亦要利用ANALOG STICK射擊敵人。一個遊戲有兩種感受，是個新鮮而有創意的遊戲構思。另外遊戲採用了STAGE CLEAR制度，玩者要在一定時間之內，把該版的所有敵人消滅，這樣便可以把過版。當遊戲進行到某些地方的時候，會利用VISUAL SCENE去把遊戲的故事交待，而且遊戲中故事的情節亦非常多，是個壯大的遊戲。

上のほうで人の声がする…



さあ…サキ…力をみせなさい…

認識各種人物動作

玩者要把一個遊戲要玩得出色，首先便要認識遊戲的操作系統，玩動作遊戲當然要熟識人物動作。《罪與罰~地球之繼承者~》的操作系統不難，玩者只要左右移動和跳躍便可，當然還可以作ROLLING迴避和DOUBLE JUMP等特殊動作。至於攻擊方面有兩種，第一是用槍攻擊敵人，第二是用劍作接近攻擊。另外，玩者亦可以自由選擇照準方法，如果選擇MANUAL的話，玩者便要自行用ANALOG STICK作瞄準。如果玩者選擇AUTO的話，玩者只需要開槍便可攻擊敵人，這樣玩者可以專心迴避的工作。



操作方法簡介



ROLLING —— 玩者快速按兩次相同方向掣的話，角色便會作出ROLLING迴避，而且ROLLING其間是無敵狀態。

角色移動 —— 玩者按十字掣的左右或者C掣的左右也可以移動角色，主要視乎玩者用那一隻手控制ANALOG STICK。

JUMP —— 初期設定了L掣或R掣是跳躍，可以跳越障礙物和陷阱，也可跳起取得空中的寶物。



DOUBLE JUMP —— 當角色處於跳躍的狀態時，玩者再按跳掣的話，便可能再跳得高些，這招用來避過敵人攻擊和巨大火炎尤其有效。



槍擊 —— 初期設定是Z掣，玩者可以在OPTION上重新設定，子彈會向著SCOPE的中央發出。



劍擊 —— 玩者只要輕按攻擊掣的話，便可以利用劍作攻擊。除了可以殺敵之外，還可以把敵人的攻擊打開。



重要的分數和ITEM



遊戲中一直標榜著有ACT和STG的元素，因此STG中的「HI SCORE」更不能被忽視。遊戲中除了會有HI SCORE的RANKING外，還有HIT POINT和CLEAR TIME的排位。要在遊戲中取得高分數，當然少不了取ITEM。遊戲中出現的ITEM有三種，包括增加時間的「TIME」，還有增加能源的「LIFE」，當然少不了增加分數的「POINT」。另外，遊戲進行期間會出現一些TARGET BONUS，擊中的話也能增加分數。最後有些不得不提的HIT數，只要把HIT數變成100的話，玩者可以CONTINUE的次數亦會加一，要努力打HIT數啊。





親切的TRAINING MODE

由於遊戲有ACT和STG的兩種特性，因此玩者在開始的時候，會感到操作上有些困難。廠商當然也考慮到這點，於是便設計了這個TRAINING MODE。在這個MODE內會有不同的槍把設定好，重點在於令玩者容易地適應攻擊的方法。另外，此模式中的敵人很趣怪，不像正式遊戲中那樣凶惡，所以把此模式當作一個小遊戲玩也會很有趣。





PROLOGUE

歷史到了近未來的時候，人類正迎接有史以來最繁榮的時代。成功創造全球壓倒性和平生活的人類，繼續不斷地無節約地繁殖。結果爆發了人口急速膨脹的問題，食物生產速度跟本不能追上供求，以致世界各地等也出現食物短缺。因為人類急需要找尋新的食物的來源，所以在異常的環境之下著手研究。終於人類利用從火星取回來的新生態系，值入地球的生態系之中，創造了新的生命體「新種」。

人類創造了新種生命體後，便選址於北海道設立巨大的牧場。成功找到新食物來源的人類，以為就這樣繼續繁殖下去便可。不過，從這些所謂「新種」之中，出現了一些擁有狩獵人類本能的「新種」，並且突然開始向人類襲擊。這些被稱為路菲亞(ルフィアン)的攻擊體「新種」，空群南下入侵日本列島，吞噬了日本東北部一帶，並且向著首都的方向進發。陷於這極度混亂情況之下，各地市民也頻頻發生大規模的暴動。這些事態引起國際社會的關注，因此便派遣國際治安組織「武裝波拿狄亞」(武装ボランティア)前來日本，開始武力鎮壓引起暴亂的市民。



那些被鎮壓的市民之中，結集了一些民間組織。其中主角們所屬的，便是稱為「救濟GROUP」(救済グループ)的團體，他們一邊反抗武裝波拿狄亞的鎮壓，一邊消滅路菲亞。壯大的物語亦從這混亂而複習的環境下開始。

救濟GROUP

雨宮崎 サキ・アマミヤ

救濟GROUP的中心人物，與愛蘭和雅枝共同在東京的街頭戰鬥，是個不可多得的男子漢。



徐 愛蘭 アイラン・ジョ

被崎從暴徒手中救出來的少女，之後便一直與崎他們一起行動，擁有豐富的機械知識，是同伴之中的好幫手。

雅枝 アチ

率領和組織救濟GROUP的人，曾經輸血救了重傷的崎，擁有特殊能力的少女。

生化怪物



路菲亞

由火星生態和地球生態合成的「新種」，擁有襲擊人類的本能。



拉達ラダン

與路菲亞一同登陸首都的生命體，擁有非常高超的戰鬥能力，是個中BOSS。

武裝波拿狄亞

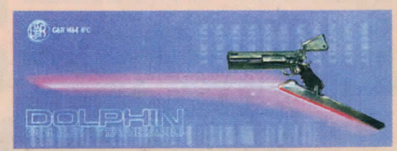
司令官

被組織派遣到東京指揮部隊的年青司令官，命令心腹部下嘉超雅追尋拉達的蹤跡。

嘉超雅 カチュア

利用某種方法，取得念動力等特殊能力的少女。由於能力得到相當的評價，因此便成為了司令官跟前的紅人，與司命官一同來到東京執行任務。

主角們的槍



G&R-M64-JPC DOLPHIN POLICE STANDARD，由兵器開發商G&R開發的次世代保安用攜帶槍器。利用壓縮氣體的力量發射子彈，令到中彈的表面發生表層的破壞。另外，槍柄之下會發出能量棒「警棍」，可以作為接近戰時使用。日本之都市警察所裝備的，是殺傷力減輕了很多的型號，即使對人體的傷害程度亦只是暈倒。主角們的槍，是從被路菲亞襲擊而逃走警察留下來的槍枝。之後因為愛蘭把槍支改裝，所以變成為攻擊力強大的武器，是崎和愛蘭的基本裝備。



TEXT BY最喜歡喵喵怪的SAKURA KI

生產商：	任天堂
售價：	予定6800日圓
容量：	256M
記憶：	\
發售日：	12月14日
ETC/對應64GB PAD	

赤緑青ピカ金銀クリスタルバージョン対応

成為最強精靈訓練員

提到任天堂的招牌人物，機齡較大的一些機迷都會想起鬍鬚叔叔「MARIO」。不過如果問現在的小朋友和年青人，相信他們都會異口同聲答「比卡超」。沒錯，近這幾年之間，任天堂公司的鎮山之作《POCKET MOSTER》，成為最佳銷售遊戲軟件，而且POKEMON熱潮到了今天仍未有減退的跡象，反而有上升的趨勢。任天堂有怎會讓這股熱潮減退，為配合聖誕這個普天同慶的假期，為喜歡POKEMON的小朋友，推出了最新的《POCKET MOSTER STUDIUM金銀》。今年的聖誕假期，小朋友們可以拿出訓練有數的POKEMON一較高下了。

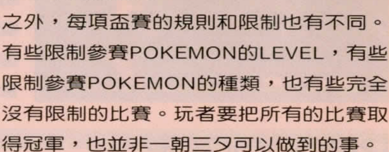
N64上的POKEMON大戰



如果各位讀者有玩過POKEMON這個超人氣作品的話，相信亦曾經與朋友們利用對戰CABLE對戰。但有否覺得在POKEMON在GB上較量時，總有點覺得不夠動感和華麗呢？如果你也有這樣的感覺，你便一定要嘗試在N64上對戰。筆者在這裡為大家介紹的遊戲《POCKET MOSTER STUDIUM金銀》，便是一個讓玩者利用N64作POKEMON大戰。這遊戲並非第一次在N64上推出，而是《POCKET MOSTER STUDIUM》系列的最新作。不過遊戲卻會對應大部份GB版本的《POCKET MONSTER》軟件，包括赤、綠、青、PIKACHO金銀和與本作品同日推出的水晶版本《クリスタルバージョン》。只要接上對應的64GB PAD，玩者便可以輕鬆地利用訓練過的POKEMON戰鬥。



誓要取得各錦標



《POCKET MOSTER STUDIUM金銀》除了可以和朋友對戰之外，還可以一個人和電腦作對戰。遊戲除了設定了不同的盃賽之外，每項盃賽的規則和限制也有不同。有些限制參賽POKEMON的LEVEL，有些限制參賽POKEMON的種類，也有些完全沒有限制的比賽。玩者要把所有的比賽取得冠軍，也並非一朝三夕可以做到的事。



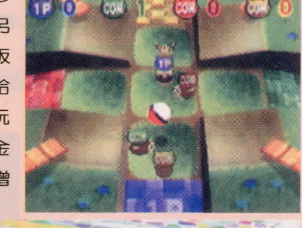




POKEMON戰鬥之外的東西



如果玩者只有一個人玩的時候，與電腦的POKEMON對戰多了便會感到沉悶。遊戲的開發者當然會想到這點，因此設計了不少的迷你遊戲，令爭勝氣氛極重的情況下緩和一下。今次一回氣公開了四個新的迷你遊戲，包括了鬥推精靈球的「オオタチのずつきバスケット」，把對手推出指定圈圈內的「カポエラーのベーゴマ」，還有鬥快把電力儲滿便勝的「ピチューのはつでんきょうそう」，最後便是鬥快捉住100隻蛋的「ラッキーのタマゴだいさくせん」。另外，在GB版《POCKET MOSTER金銀》中經常出現給玩者贈品的女孩子，在本作亦會出現送玩者贈品。和GB版《POCKET MOSTER金銀》一樣，每天最多也只可以有五個贈品。GP







NITENDO CUP(ニンテンドウカップ)

今年的比賽規則有些不同，可以參加的POKEMON只有246種，LEVEL限制在50~55之間。玩者可以編成6隻POKEMON，但只可以有三隻POKEMON出場。

LITTLE CUP(リトルカップ)

限制了參賽POKEMON種類的比賽，要從蛋內出世後，沒有進化過的初生POKEMON，合共86種。另外每隻POKEMON的LEVEL也不能超過5。

ULTRA CUP(ウルトラカップ)

由LEVEL 1至LEVEL 100的POKEMON也可以參加的比賽，並沒有設定任何的比賽規則。即使是實力平均之戰也好，最強對最弱之戰也好，都任由玩者喜歡，是上級者的盃賽。

CHALLENGE CUP(チャレンジカップ)

主要時讓玩者試驗自己的POKEMON的能力而設的盃賽，至於賽例和參賽資格等的問題仍然未明，是謎一樣的盃賽。

Text by 小吉

カスタムロボ V2

CUSTOM ROBO V2

N64

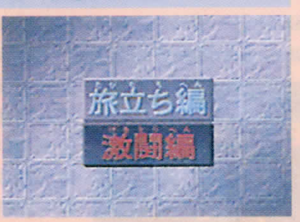
發售商：	任天堂
售價：	6800日圓
容量：	128M
記憶：	——
發售日：	11月10日

ARPG／1～4P／對應振動手掣

你想擁有屬於自己的一部機械人嗎？如果你希望得到一部屬於自己的機械人，本遊戲將會是一個不錯的選擇。操控自己的機械人與對方的機械人戰鬥真是樂趣無窮，一起進入《CUSTOM ROBOT V2》的世界吧！

為了熱愛機械人的你而設

遊戲中可以選擇的模式



遊戲中共有四個模式，分別是Scenario、VS Battle、2 on 2 Battle和Free Battle。在Scenario模式中，玩者可以在街道中收集部件(Part)用來改裝己方機械人，本模式有分起程編和激鬥編選擇，但玩者必須要完成起程編才可以選玩激鬥編；而VS Battle模式可以和朋友進行對戰；2 on 2 Battle模式和VS Battle相近，不過戰鬥形式則是以二對二進行，這樣便可以四人同玩了；最後的Free Battle是一個用來給玩者進行練習之用，如果想變得戰鬥時更厲害，便一定要多點利用本模式操練自己了。



故事的序幕

Scenario模式中，是由主角取得最新型的機械人「尼爾MK-II」開始，之後主角在最近就是操控「尼爾MK-II」進行遊戲，加上旅程初期遇到的凸凹組合，到底其後的故事會怎樣發展呢？



主角

擁有很高的操控機械人作戰才能，遊戲初期已取得最新型的機械人「尼爾MK-II」。

堅達

自稱情報屋，是凸凹組合，是主角最初所認識的朋友之一。

達依比

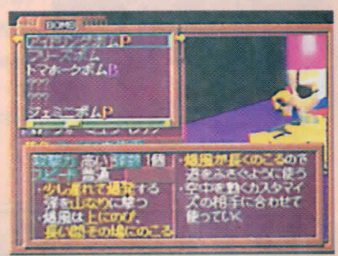
為人友善，同樣是凸凹組合，亦是主角最初所認識的朋友之一。

何謂「CUSTOM ROBOT」？



其實「CUSTOM ROBOT」就是指機械人，當每次在戰鬥後或從其他途徑取得Robot同部件的資料時，使用部件發生器來使它們實體化方可使用，否則便不能使用，所以每次戰鬥後都應該為剛得到的資料進行實體化。資料實體化之後，玩者便可以使用這些部件部件為自己的機械人作出改造，使它的能力得到提昇，遊戲中共有超過二百種的部件。

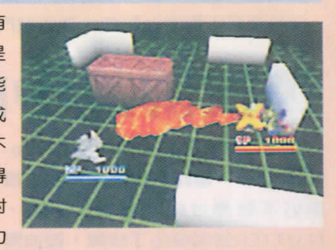
部件的種類



本遊戲中的部件共分為五大類，分別是Robot、Gun、Bomb、Pod和Leg。Robot就是機械人的主體，這部件對機械人的基本性能如耐久力、移動速度和接近攻擊力等影響很大；Gun是右手武器；Bomb是左手武器，不同的種類的Gun和Bomb會有不同的威力和效果，但是Bomb有彈數限制，而Gun卻沒有；Pod是背部的裝備，用來牽制對手的武器，機械人可以一邊使用一邊移動，有彈數限制；Leg是腳部裝備，會影響移種的速度和跳躍後的所造成的空隙大與否。



如何選擇合適的武器？



大家可能在選擇武器時，往往會有追求高攻擊力的想法，但試想想單是破壞力強，可是十發中連一發也不能命中，這樣的能對敵方的機械人造成損傷嗎？所以在選擇武器時，千萬不要忘記從命中率與攻擊力兩者中取得平均，尤其面對移動速度奇高的對手，一定要選一些彈速快和高連射力的Gun，而Bomb則選爆風的範圍較大的。在Scenario模式中，玩者應每次確認敵方機械人所裝備的部件性能，才為己方的機械人作出針對性的改造，這樣會有利戰鬥，這就是兵法上的知己知彼。可是有一點大家要多些注意，就是VS Battle模式是不能觀看對方的資料，所以要作出針對性的改造，在正常的情況下是幾乎不可能的，所以大家應以自己最善長的組合出擊。

DANCE DANCE REVOLUTION

ディズニーダンシングミュージアム

Text by 小吉

發售商：	KONAMI
售價：	7800日圓
容量：	256M
記憶：	——
發售日：	11月30日
ETC／對應DDR專用Controller／對應振動手掣	

永不完的DDR

相信《DANCE DANCE REVOLUTION》(下文會以《DDR》表示)這名字，大家應早有聽聞了，這遊戲將會在N64上推出一個以迪士尼為主題的版本，這亦是《DDR》首次在N64上登場，所以本作推出的同日亦會推出《DDR》專用Controller。如果你自問是喜歡跳舞同迪士尼的人物，又怎會錯過這遊戲呢？

N64的《DDR》專用Controller

要享受本作的真正樂趣，當然不可以缺少專用Controller，上文已提過這專用Controller會和本遊戲同日推出，而售價則定為5800日圓，而原裝的N64《DDR》專用Controller的正中央會印有一隻十分漂亮的米奇老鼠圖案。

N64版的原創模式

N64版共有三個不同的模式，分別是One Player Dance Mode、Two Players Dance Mode和Session Mode，在One Player Dance Mode只可供一人玩，玩法和傳統《DDR》的遊戲一樣，當下方的上移的方向箭咀移入上方的框框正中時，只要輸入箭咀所指的相同方向的指令，便算成功；Two Players Dance Mode和前者玩法相同，不過可以二人同時玩；Session Mode是N64版的原創模式，玩法和其餘兩種有所不同，將會在下文為大家介紹。





Session Mode是必須二人合力！！

Session Mode是分為兩部分，分別為跳舞部分和樂器部分。專用Controller負責跳舞部分，而一般的N64手掣則負責樂器部分，由於兩部分是同時進行，所以必須二人合作方可順利完成。而且玩者在玩這模式時，途中會有砌圖的碎片出現，每幅圖分有十六份碎片，玩者每完成一幅砌圖，便可以取得一首隱藏歌了。



パズルピースは何個あつまったかな？
完成まで あと11個

共收錄了二十首以上的名曲

遊戲最初只能選擇十首歌曲而已，但是遊戲中隱藏了多於十首的歌曲，而選擇不同的歌曲會有不同的迪士尼角色在畫面上同你一起跳舞。

ロックマンDASH 鋼の冒険心

Text by 小吉

發售商：	CAPCOM
售價：	6800日圓
容量：	256M
記憶：	——
發售日：	11月22日
ARPG／1P	

ROCKMAN又要冒險了

在鋼鐵的寶島上，ROCK展開他的冒險。曾一度在PS中大受歡迎的作品《ROCKMAN DASH》，將會移植到N64，無論是人物定場景都以立體來顯示，在3D的空間內自由地穿梭。ROCK在冒險中會去到古代的遺跡中探索並與空中強盜戰鬥，本遊戲絕對是充滿樂趣。

尋找傳說中的秘寶

ROCK在海之塔中發現了Blue-Deflector，這時陷阱突然啟動，最後好不容易才成功逃脫，不過，FLUTTER號卻發生了故障，被迫緊急降落在QUATRE OX島上，同時，這兒亦是ROCK尋找傳說中秘寶的地方，而且還與迪西路所率領的幫家展開了多次激烈的戰鬥。





主角和同伴介紹

ROCK

本作品的主角，少時被巴利路拾獲，所以自少便在巴利路的家中成長。他即使受到巨大的敵人攻擊和走進未知的迷宮，亦會果斷和勇敢地面對，是一位擁有熱愛冒險的心的小年。

ROLL

巴利路的孫女，是一位開朗積極的女子，為了尋找行蹤不明的雙親，而與ROCK一同冒險。天生便是機械方面的天才，即使操縱FLUTTER號等工作也難不到她，她亦會開發和強化ROCK的特殊武器。



巴利路和DATA

巴利路，把養大ROCK同ROLL養大養大。雖然現在已經引退，但以前是一位非常有名和精明能幹的Dig Outer。而猴子DATA和ROCK同樣是被巴利路所拾獲的，遊戲中牠會給ROCK提示、回復Life和回復特殊武器的Energy。

N64版加入新的元素

本作移植自PS版的《ROCKMAN DASH》，但是難易度比較PS版略低和作出了少許改良。遊戲中可以向八個方向移動，而且可以調節移動時的速度，還加入了Quick Turn和幫助玩者鎖定攻擊目標的Log-on等特殊操作，對於玩者的確是方便不少。除此之外，本亦有新的迷宮追加。

X-treme Racing エクストリーム・レーシング SSX

TEXT:AINHO

PS2

發售商：	Electronic Arts
售價：	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶：	143KB
發售日：	10月26日(發售中)
SPT/2P	

齊來感受滑雪熱潮



在冰天雪地的寒冷天氣中，相信大部份人都躲在室內而不願出外活動，但對於另一班人來說則完全不同，因為他們通通都是滑雪選手，不但不怕寒冷，反而全身都充滿著熱血沸騰，於白茫茫的雪地上進行激烈的競賽。至於筆者以下介紹這套《EXTREME RACING SSX》滑雪遊戲，就可以使玩家不需親身到達實地，亦同樣感受這種既驚險又充滿刺激的競賽，而對於滑雪的愛好者，更簡直是天大的喜訊。



型男索女角色

這個滑雪遊戲中，可供玩者操控的角色總數達八位之多，最基本分別有Kaori、Moby、Elise和Mac，其餘四位Jargen、JP、Zoe和Hiro則隨著比賽中達成特定條件後才能夠正式使用，然而他們的造型均非常討好，頭髮、服飾的質感亦清楚表現出來。進行各項比賽前，更可以改變他們的服飾及滑板款式。此外，各角色都擁有不同的能力，包括速度力、敏捷度、技巧力和體重，若果再配合不同的滑板，更可以額外提升其能力，有助應付於不同地形的場地上。

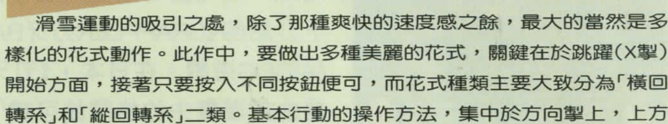




豐富壯大的比賽場地

此作收錄的比賽舞台可謂非常豐富，與角色方面同樣有八條提供。每條賽道都來而世界不同各地，各自擁有自己的特色，包括地理環境、阻礙物、高台等，其中收錄大家於地理科中聽過的亞爾卑斯山的山脈上進行，每條賽道的路線都有一定難度，主要借助賽道二旁的斜坡作為加快速度或做出各種美麗的花式動作。賽道中也不會缺少一些隱藏捷徑或阻礙物阻擾玩者前進，當中設置的欄杆也可以踏上來做出花式，玩者要完全征服全部賽道確實並不是一件容易的事啊！





多采多姿的花式

滑雪運動的吸引之處，除了那種爽快的速度感之餘，最大的當然是多樣化的花式動作。此作中，要做出多種美麗的花式，關鍵在於跳躍(X掣)開始方面，接著只要按入不同按鈕便可，而花式種類主要大致分為「橫回轉系」和「縱回轉系」二類。基本行動的操作方法，集中於方向掣上，上方為加快滑行速度，下方為減弱滑行速度，要做出簡單回轉花式動作，只需起跳後有規律地重複按方向掣的不同方向，待將近著地時放開便算成功。第二種常用的則是空中斜身滑行，方法是按X＋R１按鈕。至於其他難度較高花式的操作方法，遊戲中已經圖文並茂地清楚顯示出來。



遊戲模式

此作收錄模式主要共有二個，分別為「SINGLE EVENT」和「WORLD CIRCUIT」。於「SINGLE EVENT」內，玩者可以隨意選擇一位角色來進行練習或實行一場過的競賽。若果比賽中對手阻礙玩者行動時，可以按右邊ANALOG的左右來推開他們，而當中玩者所做出的花式，都視乎該難度的高低而取得不同的分數，這些分數除了用作過版之餘，還可以取得一些隱藏元素。除此之外，此模式還提供以上下分割畫面形式進行的二人對戰。至於「WORLD CIRCUIT」中，屬於一個巡迴大會模式，每場比賽都需要從六位中取得頭三甲才能夠成功通過。倘若以不錯成績來完成的話，更能提升該位角色的經驗值，使往後比賽的狀態得以加強。

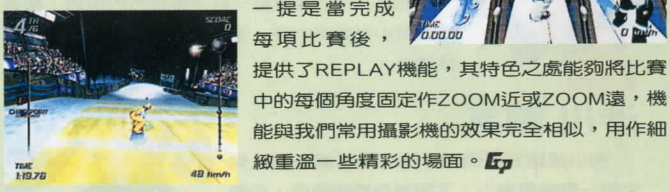




多種隱藏元素等你發掘

若果玩者剛剛開始遊玩時，發覺有很多項目是不能即時使用，例如角色、賽道、服飾、滑板款式選擇等，這些出現的方法，都需要完成「WORLD CIRCUIT」模式中的特定條件或取得一定數量的金牌。另外，值得一提是當完成每項比賽後，提供了REPLAY機能，其特色之處能夠將比賽中的每個角度固定作ZOOM近或ZOOM遠，機能與我們常用攝影機的效果完全相似，用作細緻重溫一些精彩的場面。GP





TEXT:IKI

PS2

發售商：	TOMY
售價：	6800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	80KB
發售日：	10月12日(發售中)
FIG/2P	



GRAPPLER刃牙 BAKI最強烈傳

我是地上最強之男！



在眾多讀者當中，相信大部份人都是漫畫FANS；觀乎近年遊戲界的趨勢，改編漫畫作品㜺㜺皆是，可說是一個潮流。以下介紹的《GRAPPLER刃牙BAKI最強烈傳》正是一款改編漫畫作品的FIG遊戲。在日本，《刃牙》這套作品可謂大有來頭，不少格鬥技FANS也是其擁躉，這是由於漫畫中的格鬥技可謂「拳拳到肉」，故實在滿足了各格鬥技FANS的要求。現在，遊戲將在PS 2的舞台上登場，試問各格鬥技FANS又怎會不引頸以待？

故事

「地上最強之生物」-範馬 勇次郎，一名自負為「自己是最強」、「自己是最大」的格鬥家，然而由於他的剛愎自用，終於把其妻殺掉(其實主要是不滿 刃牙母親未能把兒子孕育成材)。為了手刃殺母仇人，範馬 刃牙遂向其親父挑戰，踏上了「地下異種格鬥技」之路‧‧‧‧



特色

遊戲中登場的11名人物也是漫畫原著中耳熟能詳的角色，作品中所收錄的格鬥技數目更有差不多300種類之多，而且籍著PS 2的功能，遊戲中每名角色那充滿個性的必殺技，亦將忠實地演繹於玩者跟前。遊戲中有多個模式可供選擇，除了一般的CPU戰、對人戰及TRAINING MODE外，玩者亦可育成一名屬於自己的角色-EDIT刃牙，並於「地下鬥技場」模式中使用EDIT刃牙與其他CPU角色對戰，大家可有信心成為「地上最強之生物」嗎？





11名角色戰力分析

範馬 刃牙

本篇主角，在各種格鬥技上也取得優秀的平衡，除了主力技「→↓↘+X」外，其超必「剛體術」也十分好用。



花山 薰

本篇正常人物中最強角色，同樣在各種格鬥技上也取得非常優秀的平衡，主力技是「→↓↘+X」及「↓↘→+□」。



豬狩 完至

一名手長腳長的角色，在普通攻擊也甚具牽制性，至於完至的基本戰法是以投技(「→↘↓↙←→+□」)為主。



斗羽

與豬狩 完至同樣為一名手長腳長的角色，在普通攻擊也甚具牽制性，至於其基本戰法則是以打擊技為主。

涉川 剛氣

別小覷這名老頭兒，他可是本篇正常人物中唯一同時具備上、下段當身技的角色，如能純熟運用，他可是一名強角。



烈海王

以各種輕快攻擊見稱的烈海王，是一名攻守俱備的角色，由於操作較易上手，各位初玩者可考慮使用。

JACK HAMMER

繼斗羽與豬狩 完至後另一手長腳長的角色，其普通攻擊甚具牽制性，而且攻擊戰法比前兩者更具變化。

鎬 紅葉

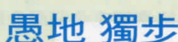
本篇正常人物中唯一具備回復系超必的角色，雖有當身技，但在戰鬥中卻不及其突進技實用。

鎬 昂昇

以速度快見稱的鎬 昂昇，是一名攻擊力較低的角色，但由於操作較易上手(↓↙←+△ x3)，各位不妨使用。

愚地 克己

克己在各種中、下段攻擊技上也取得優秀的平衡，而且在各必殺技方面也表現不俗，是一名平均型角色。



愚地 獨步

遊戲中另一名強角，以多段連續攻擊見稱，其超必「虎口拳」可衍生多段連攜技，十分好用。



TEXT:AINHO

SEGA MARINE FISHING

DC

發售商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	4 BLOCKS
發售日：	10月19日(發售中)
SPT/對應VGA、專用魚竿	

再次嘗試釣大魚滋味

曾經SEGA於街機上推出一款以釣大魚為題材的體感遊戲《GET BASS》時，遊戲機中心掀起一陣圍觀玩家遊玩的熱鬧情景出現，其後更將這套作品移植往Dreamcast上，令一些不愛出風頭的玩家也能夠感受這種樂趣。相隔不久時間後，玩法相同的《SEGA MARINE FISHING》亦正式登場，與前者作品相比，不但遊戲畫面更為美麗外，魚類數目亦增加至十五種以上，而且還加入多種有趣元素，使遊戲的可玩性提高不少呢！



遊戲特色

此作最大賣點，就是令一些未能親身體驗過乘坐船隻到海中釣魚的玩家，也能感受一下這種樂趣。遊戲中的魚類品種可謂非常豐富，就連鯊魚、海龜或魔鬼魚亦同樣可以釣上來，各種魚餌特色的說明亦清楚顯示，遊戲背景音樂亦比街機版增加二倍。除此之外，還加入對應網絡功能，能夠將自己有關的釣魚心得飄浮於海中，待遠方玩家進入這個對應模式中遊玩時，便可將它釣上來作閱讀這些訊息之用。

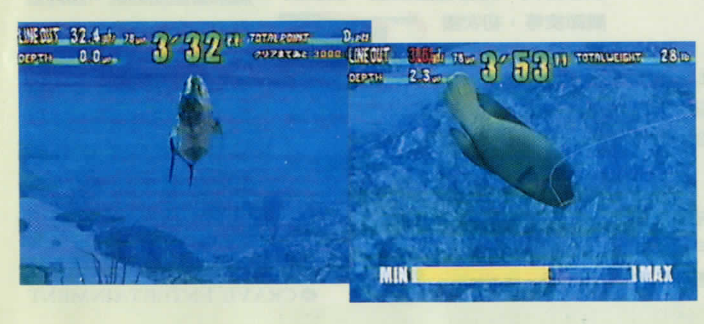




忠實移植ARCADE MODE

顧名思義，這模式與街機版玩法完全一樣，玩者先需要完成基本的「CORAL REEF」、「THE OFFING」和「SHALLOW」三個場地，才會出現以釣大魚為主的「HIDEAWAY OF BIG FISH」特別場地。每個場地的完成條件大致上相同，都是於限定時間內，不斷努力去釣獲魚兒來取得分數，不同種類會有分數的高低，而這些資料於每版開始前已經清楚顯示出來，只要取得或超越遊戲所指定的分數便可。由於每個場地的進行時間只有短短三分鐘，而且不同的魚只會對特定的魚餌有所興趣，因此魚餌的選擇便非常重要。「CORAL REEF」場地中的魚兒對DEEP DIVER MINNOW魚餌較為敏感、「THE OFFING」就以BIG METAL JIG魚餌，而「SHALLOW」則以POPPER魚餌為主。另外，值得一提是若果以短時間成功釣獲一條魚兒，還有增加時間的BONUS作為獎賞呢！

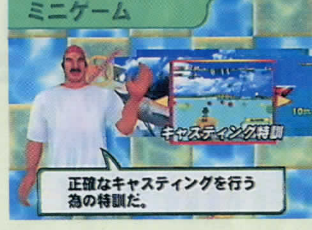




豐富有趣ORIGINAL MODE

家用機版本新增模式之一，比起街機版的可玩性豐富不少。當中有三個項目，包括為「MINE GAME」－共有五種可讓玩者提高釣魚技術的特訓迷你遊戲；「FREE FISHING」－沒有時間限制的模式，不但可以任意選擇場地來進行外，魚餌種類也全部出現在內。若果完成街機模式，場地會增加二個，一個是「HIDEAWAY OF BIG FISH」，另一個則是晚上進行的漁港「FISHING PORT」。另外，「MINE GAME」中取得道具的出現數量後，於這裡每釣獲魚兒時，便取得一些隱藏道具，數量多達150種以上，如裝飾水族館的物品，改變魚餌、浮標顏色等等；「水族館」－可以將釣獲回來的魚兒放入這個巨大水缸內，用作閒時觀賞一番也不錯呢。

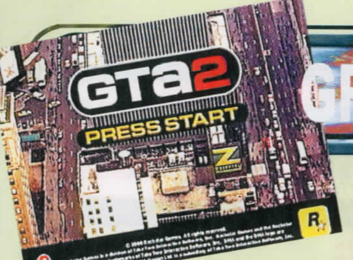




釣魚技巧速成班

此作中，玩者要短時間內釣獲更多魚兒其實並不困難，只需領會箇中基本知識便可。除了對不同種類的魚而選擇合適的魚餌外，還需了解其釣魚方法。當玩者將魚竿上的魚餌拋向海面後，接著應以輕力度不停交替上下／左右＋R將魚餌輕微移動來吸引魚兒注意，不消一會便有魚兒上釣，這時則進入與魚兒對恃場面，除了按R按鈕控制畫面下方的一行顯示棒將魚兒拉近外，還需要視乎魚兒掙扎的情況，而作出反方向操作避免將魚絲不斷拉遠，只要依照這種技巧，要釣出一條不錯的魚也輕而易舉了。GP





TEXT：悟空

GRAND THEFT AUTO 2 DC

製造商：	ROCKSTAR
售價：	39.99美元
發售日：	發售中
容量：	GD-ROM
記憶：	94 BLOCK
1P／ACT	

二五仔？唔好做呀！

有玩開電腦遊戲的朋友都必會聽過《GRAND THEFT AUTO 2》這名字，今次筆者為大家介紹的遊戲就是此作品的DC移植版本，其實此作在移植DC前已經推出過PS移植版本，遊戲的獨特玩法吸引到不少玩家，其第一集在電腦中亦得到不錯的成績，究竟今次這個DC移植版會否同樣像電腦版般大受玩家歡迎？



遊戲玩法

遊戲的玩法其實很簡單，玩者要接受任何委託，這些委託有打劫銀行或裝置炸彈等，可能會覺得遊戲有點暴力，但遊戲除了以上的委託外有時也會有一些如薄餅速遞和做醫生的出診司機等。

特別玩法

其實遊戲隱藏著一個特別玩法，就是玩者不用理會任何委託，只須在街上進行大屠殺！玩者可以隨便攻擊馬路車輛，或將之破壞，亦可以胡亂射殺街上的途人，若想將平日的不滿發洩，便可以嘗試這特別玩法。



特殊道具

在遊戲時玩家會在很多地方拾到一些道具，有些可回復玩者體力，有些會令玩者擁有避彈衣能力，有些更會令玩者即時接收一些殺人委託，種類非常多；例如有種道具的外型像一個硬幣，硬幣上印有一個人頭骨的圖案，只要當取下這道具玩者就會立即收到一個委託，要在限定時間內殺死一定數目的人(任何人)或破壞一定數目的車輛，這時玩者手上的武器亦會變成無子彈限制，不過要留意這樣胡亂殺人或破壞便會引來警察追捕，若果閣下天生是一位殺人狂的話則可不理會。



秘技密碼大放送！

大家記得遊戲在開始前可以先讓玩者修改名字嗎？其實只要輸入特定的名字那在開始遊戲後便會出現該名字的特殊效果，以下就是所有特定名字，大家不妨一試。

名稱	效果
ULTIMATE	Start with $9,999,999
BIGCATS	99 Lives
BIGGUNS	All weapons
SESAME	All levels
INFINITY	Unlimited energy
LAWLESS	No police
BOYAKASH	5X multiplier
BADBOYZ	Maximum wanted level
ALLFREND	Maximum respect for all gangs
DBLWAMMY	Unlimited double damage power-up
SCOOBYDO	Unlimited invisibility power-up
BIGFRIES	Unlimited electro gun
TOASTIES	Unlimited flame thrower
LOSTTOYS	Have same weapons after getting killed
WOUNDED	More gore
ERRHUH	Elvis pedestrians





Text by 痴心

ULTIMATE FIGHTING DC

發售商：	CRAVE
售價：	39.99美元
容量：	GD-ROM
記憶：	12 BLOCKS
發售日：	發售中
ACT／對應振動器、VGA、VMS	

最強搏擊之王出現！！

自由搏擊

遊戲的比賽舞台是由一個八角形的多邊形再加上密封式鐵絲網圍著的擂台所組成。看下去就像一個鐵籠，再加上遊戲的題材是自由搏擊，現在就很像那些地下拳擊賽般，兩名拳手在台中心互相攻擊，台下的觀眾在大叫大嚷，更開設賠率給在場人仕下注賭誰是勝利者。

操作方法

十字掣／ANALOG控桿：	角色移動
X掣：	左拳
Y掣：	右拳
A掣：	左腳
B掣	：右腳

模式介紹

遊戲有多個模式供玩家選擇，這多個模式分別有：「UFC MODE」、「TOURNAMENT」、「CHAMPION ROAD」、「EXHIBITION」、「CAREER」、「TAINING」及「OPTION」，每個模式的玩法都有所不同，玩家可依自己喜選擇來進行遊戲。



UFC MODE

奪取搏擊腰帶的模式，玩家若要進行CHAMPION ROAD，便先要在這裡取得冠軍腰帶，而腰帶有金和銀兩條，如要取齊兩條便要完成此模式兩次。

TOURNAMENT

供兩名玩家進行對戰的對戰模式，此外玩家亦可將自己在家中育成的選手記錄在VMS中，之後便可到其他朋友家中與他們比賽，看看誰訓練出來的選手最強。

CHAMPION ROAD

上文已提過要進行此模式便須要有UFC MODE內的金或銀腰帶，有了腰帶才可進入這裡進行遊戲，而兩條腰帶的顏色是可挑戰不同級數的選手，金色是最強，銀色則較弱。

EXHIBITION

和TOURNAMENT模式玩法差不多的模式，在這裡可以隨意進行1P對電腦、1P對2P、電腦對電腦的比賽。

CAREER

這是一個選手育成模式，玩家可以在這裡訓練出屬於自己的選手，選擇所有特徵如體形、國藉等，更可將這名選手記錄在VMS內帶到朋友家與朋友進行友誼之戰。

TRAINING

玩家可在此進行無限制練習各種攻擊方式，如各種連續技、投技及關節技等，初次接觸這遊戲的玩家更是必到之地。



OPTIONS

能讓玩家調較遊戲難易度、每場比賽ROUND數、比賽時間及場地地點等。另外亦可更可調教BLOOD EFFECTS(流血程度)，若較到最滿那在遊戲時當選手被擊中所流出的血便會較多。

玩後感

筆者覺得若角色的體力可以稍為增加多一點遊戲必會更加好玩，因為遊戲中的角色體力都很少，只須三兩拳便可KO，另外就是自由搏擊沒有投技？這亦另筆者百思不得其解，總括來說這隻《ULTIMATE FIGHTING》算是一隻中級作品。

BY 隨風



創造學校！校長先生物語 PS

發售商：	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	9 BLOCKS
發售日：	發售中
ETC	

做人難，做校長更難！

自從香港推出了九年免費教育之後，青少年就跟學校結下了不解之緣，未滿15歲想離開校園？NO WAY！這是沒可能的事！各位會否覺得這個制度太專制，從而生出很多不滿呢？其實這些不滿在每間學校都會存在，連遊戲中的學校也不例外，各位有不滿的朋友不妨試試成為遊戲中的校長，看看自己能否解決學生的不滿吧！

一腳踢 —

各位認為校長的工作是什麼？真的只是閒閒坐著而已？首先各位要建造必需的建築物，以及聘請足夠的導師，之後就可以等開學禮了。到學生入學後，又要分配





適當的導師到不同的班級去，閒時還要到處走動跟學生及老師們聊聊天，看看他們有什麼需要及不滿意，而且多傾談亦可以增進彼此之間的好感度，若學生對校長的好感度太低可是會變壞的！

校長是超人？—

由於學校實在太大了，而且又常常有突發事件發生，需要突然去某一處地方，因此遊戲特設有一個功能，就是只要按「START」選取想去的地方就可以立即到達，但各位可不要濫用，因為每用一次都會消耗校長的「POWER」，當「POWER」變成零後就不能再使用這個功能，要到「保健室」睡覺才可以補充20的「POWER」，而且每天只能睡一次，不過當玩者前進到下一天後就可以得到50的「POWER」。



只屬於你 —

如果還是覺得此作不太吸引的話，不妨繼續看下去吧！因為現在將會教導玩者製作校章及校歌。要製作校歌的話要先建造音樂室，建造後到音樂室的鋼琴就可以製作校歌，不過玩者只需要輸入音調就足夠了，並不需要編寫歌詞，但





是完成後千萬要記得儲存，不然心血可是會白白浪費囉！而製作校章則需要美術室，同樣地建造好後，到美術室教室桌上的畫簿前，就可以繪畫自己心目中的校章，完成後當然也要儲存啦！

建築要訣 —

前文第一件提到的事，就是建設學校，可是學校的版圖有限，而玩者的資金亦不會太多，因此各位在建設之前，要先想清楚目前最需要哪一種設施才開始建設。在建設的時候，要留意新加建的建築物的門口一定要貼著走廊才可以，其實若該建築物放置的位置正確，建築物會發亮，





玩者可以靠這來建設。若玩者的空位已經用盡，則可以在未有建設的走廊位置加建「走廊」，一直延長就可以建設了！同樣道理，若玩者想建造「停車場」、「棒球場」等建築物的話，則該加建「道路」。

交友要訣 —

不論學校建設得多好，始終都是死物罷了，最重要的還是各位學生。因此玩者要常常到各班房去視察，聆聽同學們有什麼需求，亦應該多加他們聊天，有時候學生會詢問玩者一些事情，各位要做一個好



榜樣，好好地回答學生們的問題呢！另外，為了給學生一個整潔的環境，若玩者看到地上有垃圾的話記得拾起它們呢！最後，當玩者前進到下一天後，是會扣取些許好感度的，要留意啊！

學校是農場？—

此作還有很多其他特別之處的，很多種建築物都有其特別用處，例如玩者可以在放送室設定遊戲的背景音樂；在食堂中可開發出不同的料理；溫室可以種植不同的植物蔬果，成長後還可以賣錢；飼育施設則可以飼育動物，再把得到的生產物賣出賺錢。試想想一間學校竟然有如此設備，這不是超級學院是什麼？



Text by 痴心

PS

發售商：	BANDAI
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年月日
ACT／對應ANALOG CONTROLLER	

北斗の拳 世紀末救世主伝説

我再講多一次：「你已經死了」

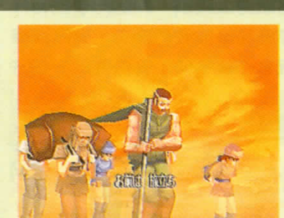


終於……終於………終於都出現了喇！嗚啊！！！！PlayStation版ACTION GAME的《北斗之拳　世紀末救世主傳說》！健次郎！！在街鋪上跟你碰面還是不夠的，還是在家中跟你相會更加直接！《北斗之拳》推出了十數年以來依然屹立不倒依然風行無兩，相信只有你啊！健次郎！！！！



世紀末傳說









其實一代名著《北斗之拳》相信很多朋友都已取熟能詳，不過筆者為了使資料詳細豐富，「循例」都跟大家談談「北斗」的故事吧。在199X年(現在已經過去了...)，世界被核彈爆發的戰火摧殘得體無完膚，到處一片仇雲慘霧。原來清山綠水的地球都變得海枯地裂，天昏地暗。剩餘下來生存的人為了水源糧食疲於奔命，只求過得一天安樂日子。可惜一些惡霸恃著武力到處生事，弄得民不聊生。在完全沒有法律的環境之下，世界回復到原始弱肉強食的時代。為了適者生存，只有暴力才可在此環境裡立足。一日在廢墟的街頭上出現了一個人，他的胸口上刻有7個圓孔傷痕，形狀有如天空中的北斗七星一樣。而這人為了解救活在水深火熱中的人民，學會了獨存暗殺拳法「北斗神拳」與惡霸周旋到底，他的名字就是叫「健次郎」！世紀末之救世主！！

各樣模式選項

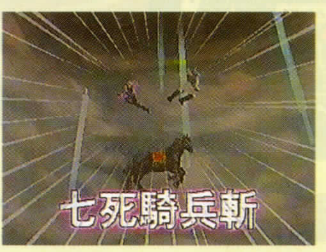
遊戲最主要的模式便是「救世主傳說」，在這STORY MODE之中玩者可操控著健次郎與惡霸展開激戰。另一選項是世紀末THEATRE(シアター)，在這裡你可觀賞收錄在遊戲中的動畫。「霸者決定戰」則是對戰模式，可跟朋友2 PLAY或與電腦對戰。不過以上兩項模式都要在「救世主傳說」中起碼完成了第一章才可使用。另外最「搞野」的要是TITLE畫面上的選項畫面，真的值得一讚BANDAI計設者的創意！用上了健次郎經常替人在太陽穴上使出「北斗殘悔拳」緊握雙拳的大姆指來作CURSOR！當玩者選按掣的時候雙拳即時向著字體插入！然後便會聽到健次郎的雄叫聲！！



開拖！







在戰鬥畫面中最上方的一看都知道是能源值，但在其下方的又是什麼呢？這條BAR是GUARD GAUGE，在此BAR顯示已滿的時候便會暈到。在故事一直發展途中，除了可使用健次郎之外，還可使用其他角色。在十幾個人圍著健次郎亂鬥的圍揪戰之中，如見到敵人穿著紅色服裝的話，在他身體發光閃爍的時候攻擊他可以進入秘孔畫面消滅他。在打退大群嘍囉之後，便可跟波士決鬥進行1對1的隻揪戰。



◆健次郎在開拖之前，都會像關節炎一樣鬆一鬆手骨（說笑！），然後才正式「開波」！

操作方法

在早前《北斗》還未正式推出之時，筆著已跟各位簡略介紹過基本的操作方法。一般戰鬥畫面只用上□、○和×三個按扭，簡單易用。基本操作是□掣是拳擊、×掣是腿擊，○掣則是跳躍。而配合上其他不同組合的按掣方法，便可使出多種不同招式和技倆。





特殊技

擋格	按著□掣不放
DASH	按方向掣或ANALOG左STICK同一方向兩次（第二次按著不放）
DASH JUMP	DASH之中按○掣
STEP移動	按方向或左STICK掣同一方向兩次
連拳	按□掣擊中對手後繼續不斷按□掣
DASH PUNCH	DASH之中按□掣
DASH KICK	DASH之中按×掣
JUMP PUNCH	JUMP之中按□掣
JUMP KICK	JUMP之中按×掣
回旋腳	出拳擊中後再按×掣
旋風腳	在連拳使出上勾拳時按×掣
百裂腳	同時按□、×掣
裏拳	按方向或左STICK然後再同時按□、×掣
水平飛腿	DASH之中同時按□、×掣
空中百裂腳	JUMP之中同時按□、×掣
DOWN後即時跳起	健次郎被打低後按○掣
DOWN後即時攻擊	健次郎被打低後同時按□、×掣

霸者決定戰



這模式也是在玩者完成了「救世主傳說」其中一章便會出現。玩者可選擇在遊戲中登場的角色，與電腦或跟朋友對戰。除了可自由選擇角色之外，還選擇不同背景的場地來進行決鬥。

家長指引

この作品には、暴力・出血・ホラー表現などが含まれています

跟《BIO HAZARD》等賣血的遊戲一樣，在遊戲封套上都有這個標記，表示在這作品中的內容裡包含了暴力、出血及恐怖等場面出現，所以年紀較少的朋友就不大適宜遊玩了。不過要一嘗爆漿滋味的朋友們，請認明這個「商標」肯定是正貨！！

茄汁廠爆炸！！！！



在秘孔畫面裡的輸入方法是要順著畫面上顯示出來的拳頭方向來按掣，方向分開上下左右4個，分別對應玩者手中操控器△□○×4個主要按鈕的位置。△是上、□是左、○是右、而×則是下。秘孔輸入成功之後便可看到有如「茄汁廠爆炸」的「爆漿場面」！





世紀末THEATRE

玩者如果已完成了「救世主傳說」第一章的話，便可使用「世紀末THEATRE」模式。在遊戲裡所收看到的MOVIE，可在這「世紀末THEATRE」模式裡自由編集。其實這裡最無厘頭的特點是可自由更改動畫劇情中的對白，使每個角色所說的事情都「九唔搭八」，非常有趣。GP









◆健次郎最強之敵人雷奧有拳王之稱號，所使的拳法是北斗神拳（剛之拳）。



TEXT：咸旦仔

PS

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
SRPG／對應DUAL SHOCK	

充滿魅力的獵人世界

在日本及本地都大受歡迎的人氣漫畫《HUNTER×HUNTER》，無論故事以及人物都非常討人歡喜。繼早前GAME BOY COLOR的《獵人之系譜》之後，今次再次在PS上推出另一個系列，無論在人物設定和故事都跟原著一樣，令各《HUNTER》迷能再次感受到此作的魅力，不知道今次又會再次引來什麼熱潮呢！



引人入勝的獵人！

珍禽、異獸、財物、寶藏、魔域和秘境此等未知事物所散發的魅力都是令不少人為之神往的，而在這個時代中就只有獵人這種職業能接觸到這些東西。在那時獵人是一種非常高尚的職業，因為能成為獵人必須經過相當嚴格的測試，而亦因為獵人這職業在全世界擁有相當多特權的關係，所以每一年都有數十萬人到來參加獵人測試，但最後成功取得獵人資格的人數就只得數十萬分之一。



念能力?

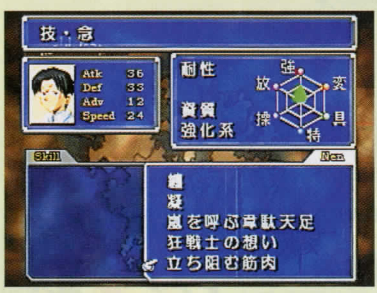
所為念就是指能自由地操縱身體溢出的生命能量「氣」的能力，而將「氣」操縱自如的技術稱之為「念能力」，「念能力」可分為「強化系」、「變化系」、「具體化系」、「特質系」、「操控系」和「放射系」六大系列。每一個系都擁其獨有特質，先是「強化系」能將物體蘊藏的動能和力量增強、「變化系」能改變「氣」的性質、「具體化系」將「氣」轉化成物質、「操控系」能以「氣」操控物質和生物、「放射系」能將「氣」放射出來、最後是「特質系」未能歸入以上類別的特殊「氣」。「念」的效果的參數是與使用者的集中力有著相當密切的關係的，因此「念」的強弱就要看使用者的集中力了。





一個出色的獵人?

《HUNTER×HUNTER》的舞台中成為獵人是一件非常光榮的事，所以在遊戲開始時便會以成為獵人為目標，要成為獵人就必須參加獵人測試。玩者在獵人測試中會是遊戲的首次戰鬥，當中玩者要小心留意HP值，雖然HP值會根據角色的移動而遂漸增加，但因為遊戲初期時角色的能力比較低的關係，一不小心便會擊倒。當玩者取得獵人資格後，便可到HUNTER協會和酒場找尋同伴和工作，這樣便正式踏上獵人之路了。



四處找尋伙伴

在遊戲中找尋伙伴是一件非常重要的事，因為在遊戲中單以玩者一人之力要完成遊戲是一件不可能的事，所以必須找尋伙伴一同冒險。以伙伴們大多是大家熟悉的人物，包括有剛(ゴン)、尼奧里奧(レオリオ)、古勒比加(クラピカ)和基路亞(キルア)等，當他們加入隊中後玩者便可在「設定」內將他們更改為手動，這樣玩者便可與朋友們一同進行冒險了。

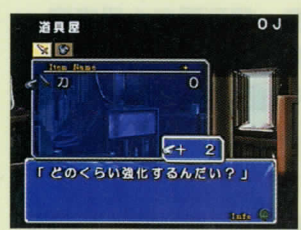




市內的重要場地

道具屋

這裡是一個購買道具的地方。玩者可在這裡購買到回復道具和各種武器，另外，玩者還可將多餘的道具賣掉或存放





在這裡的倉庫內，當有須要時才拿回。除此之外，玩者亦可在這裡強化身上的武器和提升他的LEVEL值，當玩者取得一件合適的武器後，強化他便成了相當重要的一環。

酒場

這裡是一個收集情報的地方。玩者可在這裡收集到有關可加入同伴的資料和地點。另外，玩者亦可在這裡

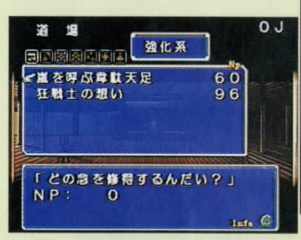




進行金錢儲存或提出，因為如果玩者不幸在迷宮中死掉的話，便會被扣掉一半金錢和LEVEL，所以最好在進入迷宮前先到這裡將金錢儲存好。

道場

供玩者修練的地方。玩者可在這裡進行「念」的修練，從而



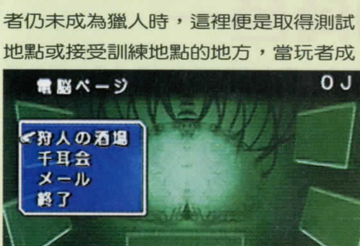


學得一些新絕技。不過要習得新絕技的話，就必須集得一定數量的NP，而NP是須要從戰鬥中收集的，當然越強勁的絕技所須要的NP數量便越多。

HUNTER協會

這裡是一個獵人接受委託的地方，玩可在這裡得知跟著下來的工作。而玩者仍未成為獵人時，這裡便是取得測試地點或接受訓練地點的地方，當玩者成









為獵人後便可利用獵人牌照在這裡電腦中取得各地的情報和委託工作。

登場人物



剛(ゴン)

故事的主角。為了找尋身為獵人的父親阿仁，而決心要成為獵人。他最拿手使用的武器是父親留下來的魚竿。

尼奧里奧(レオリオ)

表面上是為了金錢而當上獵人，其實是想藉著獵人的能力而完成他當上醫生救助窮人的夢想。在獵人測試時與剛和古勒比加認識並成為生死之交。



古勒比加(クラビカ)

古魯達族的唯一生理者，為了找尋滅族的盜賊集團《幻影旅團》而毅然踏上獵人的旅途。擁有非常強念力的他是旅途中不可多得的好幫手。

基路亞(キルア)

暗殺家族《左魯迪古家》的幼子，在獵人測試中與剛認識後便成為好朋友。雖然口中常說不想在殺人，但心底卻暗藏殺機。

畢索加(ヒソカ)

謎一般的男人，在獵人測試中與剛相遇後便視他為獵物，為了令剛的力量提升而在剛的旅途上不斷作出提點，究竟是敵是友仍然是個迷。

Now On Sale



BY 隨風

不思議刑事

PS

發售商：	CAPCOM
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
AVG／對應震動手掣	



新感覺爆笑刑警

冒險遊戲一般給人的感覺都是十分緊張、沉悶的，因為一想到要在大段文字中找出提示來解決問題，自然什麼興趣都沒有。不過今次介紹的這隻遊戲，也許會打破冒險遊戲給人的感覺呢！為什麼？因為它是「不思議」冒險遊戲！

怎樣玩？

遊戲的玩法十分簡單，首先開始了一個MISSION，之後玩者就要四處詢問不同的角色以得到情報，及找尋不同的線索來解開謎團，而且相同的地方要常常去，看看有沒有新的線索。當謎團解決了一部份後，會繼續下一個MISSION，但其實只是跟著之前調查的路線繼續，也許只是因為突然多了一個死傷者而進入下個MISSION呢！





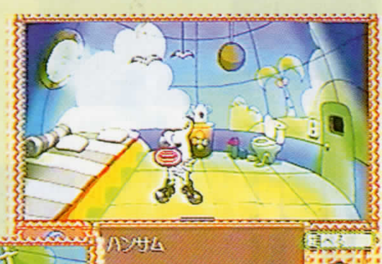
可愛的好同伴

在遊戲剛開始的時候，玩者會遇到一隻小貓咪，之後牠就會加入成為同伴。各位可別少看這隻貓咪，牠的用處可是十分大的，當玩者不知道現在該做什麼的時候，請按「△掣」詢問小貓的意見吧，牠會為玩者提供有用的意見！雖然牠不是直接告訴玩者要往哪去找哪人，但只要仔細留意牠的說話，是很容易明白該如何做的，要好好善用這功能呀！



聊天的重要性

玩者跟NPC聊天的時候一定要留意當中的內容，因為重要的線索也許就在裡頭。另外有時候亦會出現選項要玩者選擇，若玩者選擇了正確的答案當然好，可以得到有用的資料呢！反之不小心回答了錯誤的選擇，則有可能會GAME OVER！不過要記著不要只傾談一次就離開，盡可能把所有問題都向NPC詢問，直至沒有新的話題為止，否則有可能錯過了重要的線索而不自知呢！



要如何調查？

先向大家解釋遊戲的調查方法吧，玩者可以按「X掣」來切換調查或移動版圖。玩者在調查的時候，版圖上應該會有一個箭嘴，把它四處移動，若它變成其他圖示則表示玩者所指的地方有線索存在，現在就為大家介紹一下各圖示的意思。



眼睛
可以看看該地方的介紹



嘴巴
可以跟該角色聊天



手
可以得到道具



進入
可以進入另一個版圖



道具使用
可以嘗試使用道具

道具有什麼作為？

道具亦是遊戲中很重要的項目，嚴重來說若玩者找不到解決事件時要使用到的道具，那你這輩子也別想完成遊戲！因此玩者發現「使用道具」的地方時，請把手上有的道具試一次，看看是否有合用的，而發現新道具時也一樣，到各「使用道具」的地方試試能否使用。別認為筆者在說笑呢，雖然看上去很無聊，但是此作絕對有需要這樣做呢！不然玩者就只有白繞圈子的份子，因為重要線索都收起來了！





可愛爆笑的角色

大概遊戲中有趣可愛的人物是此作的最大賣點吧？每個角色不但造型可愛，而且一舉手一投足都充滿個性，相信各位看到後都會露出會心微笑，現在就先舉個例子吧！例如在銀座工作的「甜姐」混身都散發著歡場女子的歡樂氣氛，每個動作都充滿女人味，而且樣子更是「美若天仙」，反正一看到她就會覺得她是於「某種地方」中工作啦！





TEXT:AINHO

PS

發售商：	TOMY
售價：	6800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	10月19日(發售中)
SLG/	

充滿動畫感覺的戰略遊戲

不論大人或者小朋友，相信對TOMY這間玩具老字號公司不會感到陌生。雖然她的業務主要經營玩具方面，但不時也於電視遊戲機上推出遊戲，這些大多數以卡通動畫或簡單有趣為主。至於筆者現在所介紹這個名叫《GUNGHO BRIGADE》的戰略遊戲，就是由TOMY親手製作，遊戲中玩者將會命令一班青年們駕駛着機械人去擊敗敵人為主要目的，而遊戲的風格則帶有很濃厚的動畫感覺，因此出現很多過場動畫作為交代故事劇情。

故事背景～

由於地球上的人口數量不斷增加，令居住地方嚴重不足，因此部份人類便移往惑星上居住。可是治安不佳的火星，突然受到來歷不明的機械生命體襲擊，將這地區變得更為十分混亂。正因如此，被人類統稱為「SCHON KEY」的組織便這樣產生，來對付這班罪大惡極的敵人，而他們所乘坐的兵器，就是比賽活動中經常使用的二腳步行機械，隊長則是一位擁有熱血鬥志的性格－「比智利」，與其餘一班年紀輕輕的同伴們一起並肩作戰。



遊戲流程～

這個遊戲中，整個故事共由二十六話構成，每話開始前都以大量漂亮的過場動畫來交代劇情，接着進入角色對話事件，當中還出現分歧選擇，不同的結果除了影響往後劇情產生變化外，戰鬥部份的完成條件或敵己方配置亦有所不同。當角色對話事件結束，便正式進入戰鬥部份，若果成功達成任務中所設定的條件，該話便算完成。只要進入整備畫面中按「NEXT TALE」，就可以開始新的一話繼續進行各種任務。





戰鬥部份～

行動系統



戰鬥部份的行動系統，採用半實時方式，以回合制進行。玩者需要一次過下達己方們的行動指令，繼而進入戰鬥畫面後才知道敵方的真正行動，因此預測敵方的行動便是戰術中最重要的一環，令戰鬥上倍添一份緊張感。若果移動中接觸敵人的時候，其指令就會中止，而被敵方包圍著，則全部指令都不能實行。機體的基本技能有武器攻擊、格鬥攻擊、道具使用，以及特殊能力，可因應不同情況而選擇合適的行動，而且實行每一項指令，都需要有足夠行動力才可，視乎花費的多少而作出多次的行動。



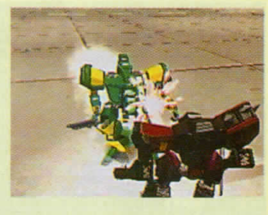
武器裝備



主角們乘坐機體的武器裝備可謂非常豐富，共有六種之多，而且更可以於戰鬥場地上隨意更換，不同武器有不同的射程、攻擊力、行動消費、命中率及彈藥數量，而這些彈藥一旦完全消耗時，則需要使用道具來補充彈藥，否則便不能作出戰鬥的反擊。另外，一些任務中更需要裝備特定的武器，到達指定位置才能夠成功通過，這是玩者需要留意的地方。



戰鬥畫面



當玩者決定己方的行動後，便可因應自己喜好而設定是否顯示戰鬥畫面。這個戰鬥畫面的特色之處，採用一種名叫自動動畫生成的新穎系統，畫面中已方機體的一舉一動都是完全依照玩者的設定來實行，而當中是不會顯示任何文字來交代戰鬥情況，就連機體的能力值及損害度也不會，令戰鬥場面更富有迫真感。





新一輪火併經已爆發



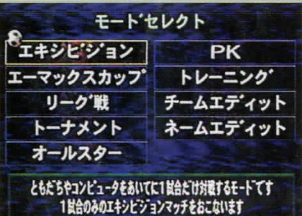
近年來，世界各地的足球熱潮可謂有增無減，不論老少咸宜也一起參與這些賽事，因此部份遊戲廠商看準時機，紛紛推出以足球為題材的遊戲。其中這套名為《DYNAMITE SOCCER》作品，曾經於1998年首度推出，並且同時獲得各方一致的好評，而到了現在，其最新系列終於正式登場，除了保留當時遊戲的風格之餘，還新增EDIT功能，對於足球的愛好者便不要錯過。

登場隊伍

此作中，共收錄了十六支勁旅，全部都是足球迷耳熟能詳的國家隊伍，當中不會缺少於深受歡迎的英格蘭球隊，其餘的也有意大利、法國、葡萄牙等。另外，遊戲中的隊伍選擇畫面內更利用數字來顯示每一支球隊的作戰能力，與其他同類遊戲相比只以能力棒表示顯得較為清楚易看，而比賽中所顯示的球員號碼、姓名及球衣都是依據現實中登場，令玩者遊玩當中充滿一份親切的感覺。



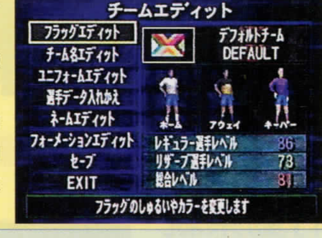






GAME MODE

在今集的模式方面可謂非常豐富。「A-MAX CUP」是由十六隊中再分成四組來進行的分組賽，從中可以更改編排設定或次序，每勝一場得三分，雙方打成平手各得一分，敗方則取不到任何分數。只要取得最高分數的兩支隊伍，便可進入八強來爭奪獎盃。「LEAGUE」是可以設定3至16隊來進行的聯賽模式，要在多場賽事中取得分數來榮升第一位，以奪得冠軍為目標。「TOURNAMENT」同樣是可以設定3至16隊來進行的淘汰賽模式。顧名思義，假若比賽中不幸落敗，賽事就會完結。「ALL STAR」是集合各國球隊最有實力的球員，組成一支明星隊來進行雙方的較量。「TRAINING」裡提供自由球、角球和射十二碼練習三種。至於「TEAM EDIT」及「NAME EDIT」則能夠自行組織最高達八支球隊或更改球員姓名、球員號碼等，連球隊旗幟也可自由設計。





FORMATION

比賽期間要更有效率應付攻防戰況，不單依靠球員的表現，隊員陣式方面亦是最重要的一環。每支球隊基本設有三種不同功效的陣式，視乎比賽的情況而作出更改，若果對這些陣式的隊員配置不合心意的話，各球員亦有多達70個位置供玩者自行細緻的調配。接著將這些資料覆蓋於以上談及的三種陣式中，在比賽中就能夠隨時作出改變。至於這個「FORMATION」中更可以更換球員及設定門將是否由玩者親手操作或電腦代為擔任。



比賽中不可不知的基本知識

遊戲中，只需鍵入相應的按鈕便能做出基本的動作，如射球、傳球等，而當中最有趣是能做出「起飛腳」動作來侵犯對方隊員，但要產生出具有力度的動作，則需要連打有關按鈕才可，然而這些動作的力度都不會以一行能力棒來顯示，令遊戲更富有真實感。至於開角球則有三種角度選擇，於遇上處理開自由球時，按L1／R1＋O可做出向內彎或外彎的香蕉球；按方向掣的左右＋START可更換陣式。另外，比賽暫時停止期間按SELECT掣便可進入FORMATION模式進行一些作戰變動。*GP*





TEXT:AINHO



發售商：	KONAMI
售價：	OPEN
容量	CD-ROM
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	9月28日(發售中)
AVG/對應震動	

壽美幸參加DDR比賽！



要算KONAMI最有名氣的戀愛模擬遊戲，相信閣下會立即想起《心跳回憶》系列作品。雖然此系列已經渡過六年，但以一班美麗可愛的女角作招攬和感動的劇情，已經令喜歡遊玩這類型的玩家繼續支持。其後更推出外傳系列，令這熱潮不斷維持，而到了推出第二集後，再次以外傳方式與大家見面。今作女主角將會是意外頻生的壽美幸擔任，故事則圍繞她參加DDR比賽的事情。

故事背景



漫長暑假的一天，與主角就讀同校的壽美幸致電給主角相約前往遊戲機中心。原來美幸專程來這裡就是遊玩DDR，她以驕人成績遊玩後，一位男子提出邀請她參加「DDR全國大會」之地區予選比賽，主角與她相談一下，便決定二人一起參加這場比賽。之後，於特訓期間，主角不幸發生意外，令雙腳受到損傷而不能參加比賽。主角因而不希望令美幸感到失望，便決定尋找合適的人選代為參加。





遊玩重點



故事為期是暑假將近結束的8月16日至29日內進行。在這個短短日子內，除了要為美幸訓練期間打氣之餘，身為玩者的你亦同樣要親手多多練習，因為到真正比賽中，需要操控美帆或八重與美幸一起作賽。另外，當到達21日，出現一個影響往後劇情很大變化的分歧選項，選項為「與八重花櫻梨相談」或「與白雪美帆相談」。一看便知，選擇前者會以八重成為參賽者，後者則以美帆擔當，而當中更會經常看到美帆與真帆兩兄妹不停交替身份與主角見面的豐富場面。當玩者完成遊戲後，再次開始遊戲時，起初壽美幸致電給主角這劇情中的選項，新增多一個「行かない」選擇來拒絕她，令劇情出現另一變化，而玩者可以每日自由地於各場所中行動，來遇上一些特別的事件。





DDR Tokimeki MIX

玩者完成遊戲後，啟動第二枚光碟，便可以進入「DDR Tokimeki MIX」模式。這個心跳回憶版的跳舞機，共收錄六首歌曲，全部都是大家耳熟能詳的心跳回憶系列中歌曲，分別有「勇氣之神樣」、「二人之時」、「再次見面」、「春色的風中」、「再！再！TOKIMEKI」和「心跳的目標」。當中更可以設定遊玩時插入女角的聲音。另外，回憶畫集模式仍然健在，用作重溫遊戲中出現的特別EVENT場面。





事件發生一覽表(16日-21日)

事件名	發生場所	16日	17日	18日	19日	20日	21日	出現條件
陽之下光1	遊戲指定	O	-	-	-	-	-	與光約會
陽之下光2	響之高校運動場	-	-	O	-	O	-	
水無月琴子1	響之高校	O	-	-	-	-	-	與光在校園中約會
水無月琴子2	植物園	-	O	O	O	-	-	
光與琴子	河川邊公園	-	-	-	O	O	-	完成陽之下光2及水無月琴子2事件
一文字茜1	大眾食堂	-	-	O	-	O	-	
一文字茜2	河川邊公園	-	O	-	O	-	O	
一文字茜3	展覽會場	-	-	-	O	-	O	
白雪美帆1	中央公園	O	O	O	O	-	-	
白雪美帆2	戲院	-	O	O	-	-	-	
赤井1	商店街	O	O	O	-	-	-	
赤井2	果樹園	-	O	O	-	-	0	COURSE OUT
赤井3	河川邊公園	-	-	-	-	O	-	COURSE OUT
八重花櫻梨	美術館	O	O	O	O	-	-	
佐倉楓子1	響之高校中庭	O	-	O	O	O	O	
佐倉楓子2	商店街	-	O	O	-	-	-	
佐倉楓子3	戲院	-	-	-	-	-	O	
九段下無佳1	快餐店或卡拉OK BOX	O	-	-	-	-	-	
九段下無佳2	河川邊公園	-	-	O	-	O	-	

＊COURSE OUT意思是以第二次來進行遊戲才會出現

Text by：悟空

PURE RIDE

PS

生產商：	Radical
售價：	美版遊戲
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
1~2P／SPT／DUAL SHOCK對應	

雪山上的極速傳說

一直以來PS推出過很多滑雪遊戲，但不是所有作品都受玩家歡迎及支持，這隻美版滑雪遊戲《PURE RIDE》便是其一，要在眾多同類型作品中脫穎而出絕不是一件容易的事，究竟這隻《PURE RIDE》有否其個人之處另自己可在玩家心目中佔一席位？大家看過以下的介紹便會一清二楚。



速度感一絕

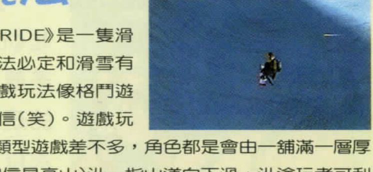
很多遊戲廠商製造遊戲時常要遊戲有速度之餘亦要有漂亮的畫面，以PS的機能來說這根本是一件極難做到的事，所以很多滑雪遊戲便因為機能不足問題而令遊戲出現「窒機」的情況，這絕對會令玩家對遊戲的興趣大大降低；因此、《PURE RIDE》的開發人員為了令遊戲有真實的速度感便犧牲背景畫面的質素而將PS大部份機能都用在速度感上，務求玩家在視覺中有更真實的感覺。



著名滑雪好手

遊戲除了犧牲背景質素這特點外，還有另一特別之處，就是遊戲有多位滑雪好手共同參與開發，他們共有四人、分別是Michele Taggart、Blaise Rosenthal、Marc Montoya和Brad Scheuffele，因為有了這班專業人仕幫助，令遊戲的真實性大大增加，這樣玩家在進行遊戲時便可感受更真實的滑雪樂趣。

遊戲玩法



既然《PURE RIDE》是一隻滑雪遊戲，那其玩法必定和滑雪有關，若筆者說遊戲玩法像格鬥遊戲閣下也不會相信(笑)。遊戲玩法與過往多隻同類型遊戲差不多，角色都是會由一舖滿一層厚厚積雪的地方(相信是高山)沿一指山道向下滑，沿途玩者可利用山道兩邊來作起跳位令角色跳高，跳高後便可按下不同的按鈕令角色做出多種難度的動作，每做出一個動作遊戲會給與分數，不過不是每次跳起做動作便可得到分數，取得分數我條件是要玩者在跳起做出動作還要安全著地才算成功，若不能安全著地就算做出難度多高的動作電腦也是不會給與任何分數，而取得的分數只要達到電腦標準或以上便可進入下一個場地，否則便要繼續在同一場地徘徊。

Text by：悟空

WORLD DESTRUCTION LEAGUE THUNDER TANKS

PS

生產商：	3DO
售價：	美版遊戲
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
1~2P／STG	

立體版坦克大作戰

《WORLD DESTRUCTION LEAGUE THUNDER TANKS》是一隻以坦克車爲題材的射擊遊戲，不過當中的坦克車並不如大家常見的坦克車，遊戲中的坦克外型都非常獨特，相信坦克專家看到這些「異種坦克」必會嚇一跳。



遊戲玩法

在介紹遊戲玩法前先與大家講解一下遊戲的操作方法，遊戲中坦克的移動是以十字掣控制，╳掣負責攻擊，其他按鈕則沒有用途；遊戲的玩法是要玩者從多部異種坦克中選擇一部，再將對手的坦克擊毀，雖然是以坦克為題材，但其實遊戲只是用坦克來作一個大型比賽而已，這個比賽玩者要控制坦克不斷將對手打敗，不過所謂打敗並不是將其擊毀便可，就以頭兩關為例，第一關的勝利條件是最先將對手擊毀三次者為勝，但第二關的勝利條件卻是最先將白旗取得再放回指定地方連續四次者為勝，每關的勝利條件都有不同，玩者要看清楚比賽開始前的勝敗條件才可，否則就算擊下多少部坦克也不能過關。

多名遊戲角色

遊戲既然是以比賽形式進行，那除了玩者的角色外必會有其他角色作比賽對手，遊戲可選擇的角色非常多，總數超過八名角色供玩家選擇，每位角色都有一部屬於自己的坦克，而每部坦克都有不同的性能，例如體型、武器種類、防衛能力強弱等，玩家可在選擇角色同時看到坦克的性能，玩家可依自己的喜好好選擇合適的坦克使用。



玩後感

若論遊戲性，此作算是一隻中等作品，遊戲要玩家與不同的對手和坦克進行比賽，而比賽方式更是次次不同，令玩家不會覺得遊戲沈悶；操作方面，筆者覺得若可以L或R來控制坦克移動必會比現在以十字掣控制好，因為若以LR來控制移動那十字掣便可用作移動炮口之用，筆者就是因為不能順利轉彎而被電腦擊毀，若遊戲可將這點改進遊戲的可玩性便會大增。GP





BY 隨風

ULTRAMAN TV

PS

發售商：	BANDAI
售價：	–
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	發售中
ETC	

小孩子的好朋友是超人

超人一直以來都是小朋友心目中的英雄，不論是美式漫畫中的超人、或是Q版的咸蛋超人、又或是最近很流行的超人迪加。看上去超人好像無所不能，又能飛天又能下海。不過現在超人遇到危險，各位小朋友想不想幫他們解決危機，嘗試一下打怪獸的滋味呢？

三位超人同你玩－

遊戲一共有三位超人供玩者選擇，分別是佳亞、帝拿及迪加，各位喜歡那一個多些呢？選擇好遊戲就要開始囉，每位超人都有不同的小遊戲，大部份小遊戲的玩法都大同小異，而且在遊戲開始前會有說明，因此十分易玩。但由於此作比較兒童向，所以雖然玩法容易，可是卻會出現大量日文，不論是文字或是語音皆有之，對不懂日語的朋友來說也許會比較辛苦，不過在GAME OVER時，玩者所選擇的超人會出來唱歌及跳舞，十分有趣！



小遊戲小簡介－

現在略為解釋一下小遊戲的玩法吧！基本上大部份小遊戲都是跟著超人所要求的指令來按相應的按鈕，又或是不斷連打按鈕，也有可能是跟怪獸比運氣，看看誰才是最後王者。若玩者有興趣的話，亦可以聆聽一下怪獸及超人的對話，以及超人對玩者的指令，內容十分有趣呢！



FANS不要錯過－

每當戰勝一隻怪獸後，都可以選擇觀看一隻怪獸或超人的資料，當中的資料雖然不算太詳細，可是亦有不少怪獸及超人可以選擇呢！但是每次只能選一隻，要把所有資料看完也不算容易，不過對於FANS來說，這一點努力是值得花的吧？另外，超人及怪獸都有配音呢！由於筆者對超人並不熟悉，因此不知道是否由演員親自配音，不過可以肯定此GAME的配音也不錯，筆者好喜歡那怪獸的聲音(笑)！



GP

BY 隨風

Hugo 2

PS

發售商：	MEDAI
售價：	–
容量：	CD-ROM
記憶：	1~2 BLOCKS
發售日：	發售中
ECT／美版／1~2P	

躲躲避避

「可愛」及「緊張」可不可以共存？當然可以啦！因為此作就是一隻以可愛人物－HUGO作賣點的遊戲，可是當中的內容卻十分驚險刺激。玩者要控制HUGO仔避過所有阻礙，一個不小心就會被「敵人」有機可乘，令HUGO仔失去生命，夠緊張嗎？



凡人要練習、天才立即玩－

遊戲一共分為多個模式，最主要的是「練習模式」及「故事模式」，此兩個模式都是由七個小遊戲組成，分別只在「故事模式」需要順序完成小遊戲，而「練習模式」則可以隨玩者喜好選擇不同的小遊戲來練習。若玩者在遊戲中得到高分數，還可以在「HIGH SCORES」中留下各位的大名，努力成為所有項目的霸者吧！



DEAD OR LIVE ？－

《HUGO 2》的玩法雖然很簡單，不過絕對是一隻易學難精的遊戲，每一關的玩法也差不多，都是控制HUGO仔由起點移動到終點。可是在路途上會出現很多不同的阻礙，每個小遊戲的阻礙都不同，不過有一個共通點－就是若HUGO仔撞上這些阻礙時將會失去一條生命，生死只在一線之間呢！而且他總共只有三條生命，因此要完成遊戲可不是容易的事！另外，在路途上亦會出現一些錢袋等物品，拾起它們才能得到分數啊，當然可別貪心地只記著拾錢而忘了躲避阻礙物啦！GP



小小動畫更添可愛－

雖然要看HUGO仔失去生命是很殘忍的事，可是當每一種死法都以一段小動畫來表達的話，各位會否有一種「想看看HUGO仔會怎樣死」的想法呢？就好像「SNOWBOARD」的其中一種死法是HUGO仔跌落山崖，可是在跌之前竟然可以停留在半空說一大段說話，真令人懷疑他是不是懂得飛呢！(笑)



Text by 小吉

PERFECT DARK



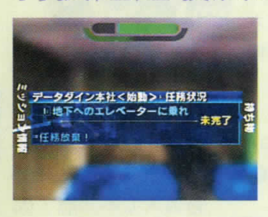
N64

發售商：	NINTENDO
售價：	6800日圓
容量：	512M
記憶：	——
發售日：	發售中
ACT／1～4P／對應振動	

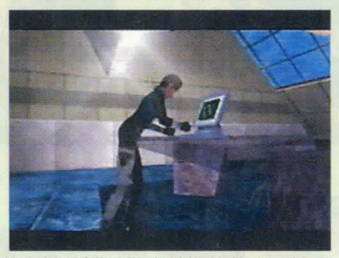
完美的特務

身為一個特務，需要敏捷的身手和快速的反應之餘，對於多種機械的認識和膽量同樣是缺一不可。他們往往要在九死一生的情況下把任務完成，你會相信這個事實嗎？現在有一位有「PERFECT DARK」之稱的特務，接到了和全球危機有密切關係的任務，她今次能夠化腐朽為神奇地把任務完成嗎？

科技迅速發展的背後，隱藏了……



西曆2023年，科技的進步使人類的社會變得繁榮。「反重力技術」是其中一種令社會繁榮的科技，而利用從這科技中取得的收入成立「CARRINGTON INSTITUTE」，他們監察地球上最先端技術的開發狀況，而創辦人就是Daniel Carrington。最近，Carrington發覺一大型企業「DATADYNE COMPANY」，對他們的科技不合常理地急速發展感到懷疑，並不排除技術的來源是由地球以外的地方傳入，認為現在他們所擁有的高科技，將會為人對類帶來了新的威脅，因此決定盡早找出真相。同時，「DATADYNE COMPANY」中的一人Dr. Caroll，因為不認同企業的做法，所以對外發出緊急Message，及後他落在企業手中，正面臨被洗腦的危機，Carrington希望在被洗腦前發生前把他救出，於是派出在測試中表現毫無瑕疵及有外號「PERFECT DARK」的新人——Joanna Dark出動。



開拓特務界中另一傳說的人——Joanna Dark

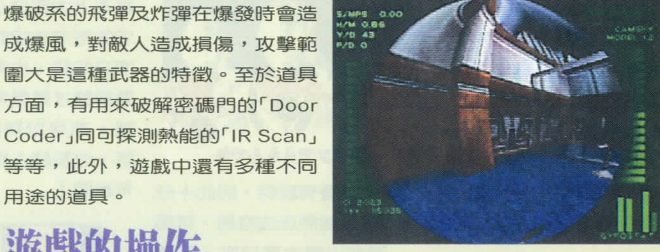
是「CARRINGTON INSTITUTE」中的新特務，在訓練取得的成績是眾人中最優秀，有著與生俱來的優秀反射神經，加上本身擁有完美的判斷力和技能，因此有「PERFECT DARK」之稱。她剛接獲加入後第一個任務，而任務本身的成敗可能會關乎到人類的安危，所以是次任務是只許成功不許失敗的。

特務必備的物品

身為一個特務，在任務進行時大多是獨自一人進行，生命隨時受到威脅，為了完成任務，手上當然要有充足武器，而且還要好好利用雙手，有時要雙手握槍向敵人作出連環攻擊，另一方面，懂得使用道具來協助行動同樣是不可缺少。在本作中，玩者可以選用武器大至上可以分為三種，分別是手槍及步槍系、機關槍系和爆破系。手槍及步槍系每次只能射出一發，但在發射時造出的音量普遍較少；機關槍系能夠作出連射是它們魅力所在，當同一時間面複數的敵人時使用最為適合；



爆破系的飛彈及炸彈在爆發時會造成爆風，對敵人造成損傷，攻擊範圍大是這種武器的特徵。至於道具方面，有用來破解密碼門的「Door Coder」同可探測熱能的「IR Scan」等等，此外，遊戲中還有多種不同用途的道具。

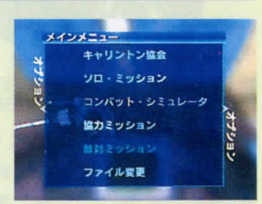


遊戲的操作

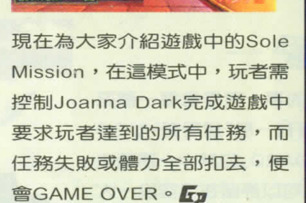
Analog	推上、推下是控制角色前進和後退，推左和推右則改變角色所面對的方向。
方向掣／C掣	C掣和方向掣功用一樣，上、下掣是用來改變水平視點，而左、右掣則是作出橫移。
A掣	只按一下，是轉換手上武器，不能選擇；緊按時，畫面會出現「Quick Menu」，然後按B掣決定選用的武器。
B掣	只按一下，是為槍械裝滿子彈；緊按則是轉換武器的用途。
L、R掣	緊按時會出現瞄準畫面，利用Analog來瞄準；而緊按時按方向掣或C掣的左右，可以輕微移動上半身。



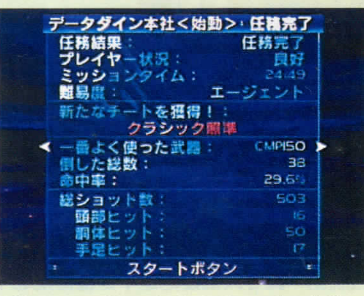
遊戲模式



遊戲中共有五種模式，分別是練習用的Carrington Institute、一人玩的Sole Mission、可一至四人玩Combat Simulator、二人合作的Co-Operative和敵對的Counter-operative。



現在為大家介紹遊戲中的Sole Mission，在這模式中，玩者需控制Joanna Dark完成遊戲中要求玩者達到的所有任務，而任務失敗或體力全部扣去，便會GAME OVER。



TEXT：小悠

TOY RAIDER

東京CHARACTER SHOW 2000

於7月22日起至到8月31日的東京CHARACTER SHOW 2000一切的買賣活動已經完結了，而我們今次要介紹的便是這個SHOW當中的各式各樣新展品，不知道各位可愛的讀者有什麼心水之選呢？筆者便十分喜歡那些只有在CHARACTER SHOW中看到的等身大的首辦，於上年的SHOW中展示了許多非常精緻的等身首辦呢！例如《天地無用！魎皇鬼》和《宇宙戰艦NADISCO》，還有《EVA》和《向北~》等等，也是質素十分高的1：1首辦來。現在便由筆者帶大家去參觀一下這個CHARACTER SHOW吧。各位也可以在以下的網頁查看SHOW中推出的限定商品「http://www.charaanf.com/vtcs/」

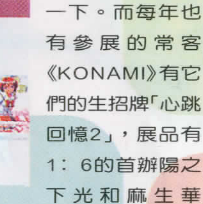
這個CHARACTER SHOW是分有各個不同的參展商於會場設置攤位販賣商品，當然還有展覽館展出所有展品。除此之外還有許多EVENT於場中舉行的啊！例如STAGE COSPLAY、CARDGAME比賽和今次CHARACTER SHOW的戲肉‧JAPAN FANTASIC CONVENTION 2000（簡稱JAF‧CON9），令場面十分熱鬧，不如先為大家介紹各個攤位展出些什麼新商品吧！《電擊屋》有予先預定才有得買的「悠久組曲」學園制服，「PITATEN」的大型掛布，以及「電擊COMIC GAO！」的會場限定精品，是十分貴穿重的東西來呢，當然又是先到先得的啦。此外還有「SISTER PRINCESS」的一比一紙版公仔供大家拍照的，是個很有記念性的服務來。《BANDAI》的展館有展示歷代推出的MG系列的模型，當然有最新的FA-ZZ和沙薩比。另外也同時在會場推廣PS遊戲「SD GUNDAM G GENERATION-F」，有許多人圍觀著。《TOMY》今年並沒有什麼新產品是較為突出的，但推出了SUNRISE勇者系列的復刻版合體玩具，是「絕對無敵」和「熱血最強」兩款。《Toy'sworks》方面則推出了電擊CHARACTER注目的「IRON GIANT」的首辦模型，這個高達一米半的首辦模型只限於會場中展示用，但相信會被正式商品化的機會也很高。此外還有由戶部淑和伊藤和典創作的「絕對少年PROJECT」作品於這個攤位有介紹，值得注意一下。而每年也有參展的常客《KONAMI》有它們的生招牌「心跳回憶2」，展品有1：6的首辦陽之下光和麻生華澄，採訪的時候已經是完全售罄，可見「心跳2」的人氣度並沒有減退。除了首辦外還有於這個月推出的Trading card set樣版給大家先睹為快，喜歡「心跳2」的FANS當然是不容錯失的了。













而今次的JAF‧CON9我們香港也有選手參加呢！是大版的馬茜首辦來，不遜色於日本的參賽者啊。也同期展出了其他類別的參賽作品。在場館中設置了一個宇宙世紀戰爭博物館，是一個以GUNDAM為主題的展覽館來，當中展示了1：1的高達的手部模型讓遊人座上拍照，也有向地球聯邦宣戰的自護獨裁者基連‧撒比的銅像，還有BANDAI公開了那個未發表過的全鍍光的PG高達於博物館內展出。







◆有多少人留意到這個冷氣機之中有一隻小塞羅呢？

◆《ANIME WLORDSTAR》拍賣出只有100 SET的「MACROSS可有記起愛」膠片畫，每一幅也是名場面來的。

◆會場的EVENT之一便是CARD GAME大會了，連DIGIKO的聲優真田朝美也有特別參加，並取得一二連勝的佳績。

◆於場中熱唱「GAOGAIGAR FINAL」的遠藤正明於JAF-CON9作嘉賓演出。

◆一套6款的DIGIKO首辦，是有彩色版和透明版兩種，很可愛呢！

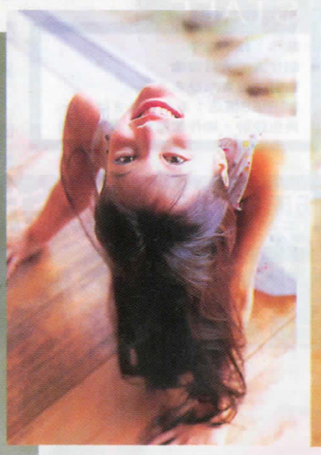
◆《講談社》的攤位絕對是精品搶購重災區，「LOVE HINA」、「CARDCAPTOR SAKURA」和「G-taste」的1：1首辦是重點推介的產品。

◆《GAME ART》推出的DC RPG遊戲「GRAINDA2」有限定的1：3首辦於場內推出，手工非常精美呢。


JP-Idol Sniper
TEXT : MARKS
鈴木 杏
Anne Suzuki
GP樂園











今次介紹的美少女就是只得13歲，但卻被大塚製藥看中的新「寶礦力」廣告女郎—鈴木杏，相信大家已在電視廣告上不時看到她。早在96年開始參與劇集演出的鈴木杏曾共參與過14套作品，而最近她亦正式拍攝秋季日劇—「神的惡作劇(神樣のいたずら)」，飾演劇中水島賢三的女兒—田代惠理。此外，她首次擔演女主角的劇集「六番目の小夜子」已經決定了在2001年1月17日推出第一輯的DVD和影帶。

說回廣告方面，鈴木杏亦為了大塚製藥拍攝新一輯「寶礦力」廣告—《White Road編》，大家應該遲些可以看到這個廣告。這樣通常被大塚製藥看中做「寶礦力」女郎的美少女都會在藝能界大紅大紫的，而到底她又像其前輩—後藤理沙一樣呢？ GP

Anne Suzuki

本名：鈴木 杏/Anne Suzuki
出生日期：1987年1月14日
年齡：13歲
出身地：東京都
星座：山羊座
身高：150cm
血型：B型
三圍：B71 W61 H79
興趣：Piano、Modern Dance

JP-Idol.net

ANNE SUZUKI Home Page
http://anne.staygold.com/



組員：《ANGELIQUE》派隨風

闇之末裔

闇黑後裔現身

逢星期一下午6時30分於WOWOW放映



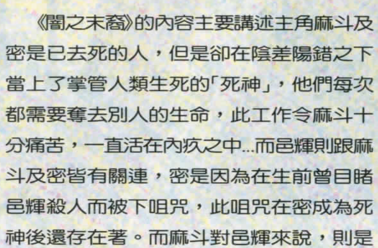
◆ 主角都筑麻斗

喜歡美少年的讀者，相信並沒有放過《闇之末裔》(台譯：《愛上壞壞的死神》)這套充滿美男子的作品吧？(笑)當中有活潑又帥氣的麻斗，帶點冷漠、但又十分可愛的密，壞壞的、奸奸的邑輝等，實在吸引了不少女孩們的注意力呢！



◆ 有趣的相處情況





◆ 可愛的黑崎密

《闇之末裔》的內容主要講述主角麻斗及密是已去死的人，但是卻在陰差陽錯之下當上了掌管人類生死的「死神」，他們每次都需要奪去別人的生命，此工作令麻斗十分痛苦，一直活在內疚之中...而邑輝則跟麻斗及密皆有關連，密是因為在生前曾目睹邑輝殺人而被下咀咒，此咀咒在密成為死神後還存在著。而麻斗對邑輝來說，則是一個可以「利用」的人，他想以麻斗的身體令其兄復活，再親手把其兄長殺死。另外還有如巽 征一郎等主要角色，全都十分帥氣呢！(笑)

◆「醫師」邑輝一貴

STAFF

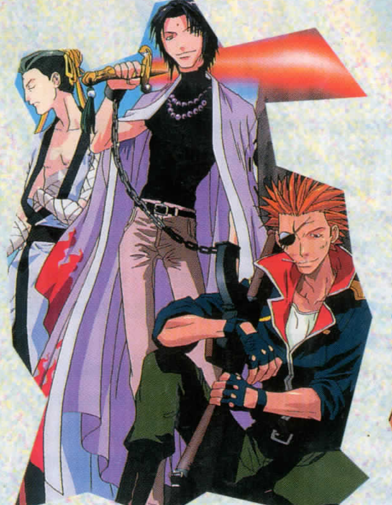
原作：松下容子
制作人：大月俊倫
監督：ときたひるこ
SERIES構成：あみやまさはる
角色設計、總作畫監督：中山由美

現在所介紹的《闇之末裔》，是正在日本放映的動畫節目，內容基本上沒什麼改變，而配音方面陣容亦十分強盛，例如麻斗是由三木真一郎所配演、而邑輝則是由速水奬所配演，他們不論在香港或日本皆大受歡迎呢！

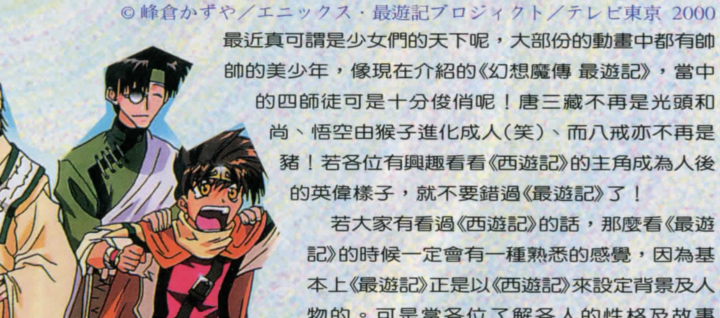
幻想魔傳 最遊記

唐三藏四師徒一再次出征

逢星期二下午6時30分於東京電視台播放



◆ 他們真的是「三藏」嗎？



◆ 四位都是帥哥呢！(笑)

最近真可謂是少女們的天下呢，大部份的動畫中都有帥帥的美少年，像現在介紹的《幻想魔傳 最遊記》，當中的四師徒可是十分俊俏呢！唐三藏不再是光頭和尚、悟空由猴子進化成人(笑)、而八戒亦不再是豬！若各位有興趣看看《西遊記》的主角成為人後的英偉樣子，就不要錯過《最遊記》了！

若大家有看過《西遊記》的話，那麼看《最遊記》的時候一定會有一種熟悉的感覺，因為基本上《最遊記》正是以《西遊記》來設定背景及人物的。可是當各位了解各人的性格及故事後，會有可能會覺得此兩套作品其實有很大分別，他們亦再不是為了取西經而認識及相聚，而人物性格更加難以想像，各位有看過拿槍殺人的三藏及半裸的觀世音菩薩沒有？

《最遊記》的背景設定亦很奇特，此作的玄裝三藏是取西經的光明三藏的徒弟，玄裝三藏亦知道自己身具強大的力量。可是某天光明三藏被妖魔攻擊，兩本經書有一本被搶去，光明三藏亦因此與世長辭，玄裝三藏為了搶回經書而尋回悟空一行人。而經書其實是被紅孩子的繼母玉面公主所搶奪，紅孩子為了救鐵扇公主(即紅孩子的親母)，只好聽命於玉面公主，攻擊玄裝三藏等人，於是一場「經書爭奪戰」就此展開。



◆ 哪吒及觀世音菩薩



◆ 是玉面公主及紅孩兒呢！壞人也長得這麼好看

於日本播放中的《最遊記》，劇情應該已發展到跟漫畫差不多，也許經已超越了也說不定。現在的故事到達出現三位謎之人士，身份好亦是「三藏」，當中稱為「焰」的人是三藏法師、「是音」是悟空、而「紫鴛」跟八戒十分相似。到底劇情將會如何發展？

犬夜叉

高橋留美子另一傑作

逢星期一下午7時30日於讀賣電視台播放

高橋留美子老師雖然沒有華麗的畫風，可是大部份都是家傳戶曉、陪伴我們成長的作品，例如是《亂馬1/2》、《山T女福星》等。因此這麼多年來，高橋老師還是大受歡迎，地位並沒有受到動搖，被新進的漫畫家取代。而現在她的新作品《犬夜叉》已經動畫化，並於日本播放中，各位是否想欣賞一下呢？

基本上《犬夜叉》的動畫版內容，其實跟漫畫版並沒有多大分別，都是講述生於現代的少女戈薇，其實是戰國時代的巫女桔梗的轉世。當時桔梗為了保護可增強妖怪力量的「四魂之玉」，以免它落入半人半妖的犬夜叉手上而身受重傷，只好拜託家人把「四魂之玉」跟她的遺體一同火化。怎料不知多少年後，她的轉生戈薇竟然得到「四魂之玉」，更在機緣巧合之下回到戰國時代，更把犬夜叉的封印解加、更引來一班妖怪，看來戈薇的生活將會「多采多姿」呢！

◆ 戈薇及桔梗



◆ 半邪半正的犬夜叉

要說對《犬夜叉》有什麼感想的話，也許是「高橋留美子的畫風真的十年如一日呢！」而且一邊看，你會有「這個亂馬」、「這個是小茜」的感覺，真有趣！而內容方面則是高橋老師比較少接觸的「靈異類」，其實搞笑成份居多呢！不過始終很吸引人，高橋老師的技術可不是假的！(笑)若是FANS的話一定不能錯過呢！





◆ 順帶加幾張動畫版圖片吧！(笑)

GRANDEEK-外傳-

為了找尋世界最好的武器

發售日：11月1日
售價：6600日圓(DVD)



◆ 配演蒂雅的堀江由衣小姐

之前所介紹的數套作品全都是於日本播放中的電視節目，身處香港的玩者只有看介紹的份兒，而不能即時欣賞到精彩的電視節目，真的有點不是味兒吧？不過現在介紹的是DVD，若玩者有興趣的話，只需在它發售後把它買回來就可以慢慢欣賞了！是否比較高興呢？

其實筆者所介紹的《GRANDEEK-外傳-》，正是櫻瀨琥姬老師的漫畫作品《GRANDEEK》的OVA故事，若各位是老師是支持者又或是喜歡這套作品，可就不要錯過這套OVA了！故事主角是可以跟寄宿在武器上的精靈交談的少女蒂雅(ティーア)，她為了找尋優秀的武器而到世界著名的馬克特島(マークレイタ)去。可是島上有一把英雄所用的劍，這把劍的精靈因為其主人曾遇到不好的事情而變成悲傷及憤恨，因此以自己的意識把劍支配，從而使用它來殺戮女性。蒂雅得知這件事後，決定以自己的力量來阻止它...

除了內容吸引之外，此作的聲優陣容相信也不差呢！因為為女主角蒂雅配音的聲優，正是現在挺受歡迎的堀江由衣。就經驗而言，堀江小姐有不少配演這類作品的經驗，例如是《往北去》、《LOVE HINA》等，而且全都是同類型的角色，相信一定會有好的表現。



◆ 另一位少女露雅(ルチア)

◆ 動畫中一些小片段

◆ 可愛的蒂雅



TEXT：咸旦仔

意見收集站：

《gpgary@gameplayers.com.hk》

李志清《三國》再現！

李志清的《三國誌》在港日兩地都深受漫畫迷歡迎，但可惜就在李志清自組公司後就因版權問題而遲遲未能繼續推出了，相信各《三國誌》迷都因此而感到非常失望吧！不過大家不用失望，因為李志清將會於11月15日推出一本以三國時代為舞台的《三國英雄傳》，到時各李志清FANS記得準時到報社搶購啦！

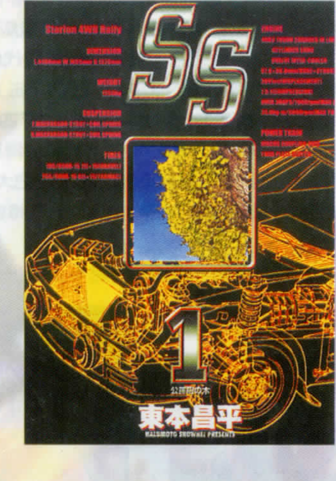
國際漫遊

騎師路途

作者：一色登希彥
出版：天下出版有限公司
售價：$30

故事簡介：在賽馬學校唸騎師課程的3年級學生上杉圭，雖然擁有優厚潛質，但在賽馬學校的成績卻並不突出，直至一個偶然的機會下，他與一匹學校無人能駕御的退役馬匹「鮮花會社」邂逅之後，便激發起他的鬥志，並決定要跟牠再度馳騁馬場。作者們用了一年時間來構思這套作品，讀者們可從中更加深入了解騎到騎師世界。





SS公路之星

作者：東本昌平
出版：天下出版有限公司
售價：$30

故事簡介：在車廠工作的技師大佛，一直都非常喜愛在午夜飆車的，更憑著高超的駕駛技術擊敗無數對手！究竟他將來又會遇上什麼對手呢？作品對日本當地鬥車的環境的描述非常獨到，絕對適合愛好賽車漫畫的朋友。

特工次世代

作者：貳瓶勉
出版：天下出版有限公司
售價：$30

故事簡介：男主角霧亥在找尋終端遺傳因子過程中的所見所聞，面對著各種突如其來的挑戰，到底霧亥該如何是好呢？作品內的分鏡及動作場面充滿著電影感，再加上獨特的寫作風格，必定能帶給讀者一份新鮮感！





瀛男

作者：椎名高志
出版：文化傳信有限公司
售價：$28

故事簡介：戰國時代，一個可以為所欲為的時代，日本史上最偉大的名人，皆在此期間相繼湧現！今次嶄新、搞笑的角度，描述織田信長、豐臣秀吉和德川家康三人年青時代之種種經歷，揭開日本史上奇幻多采的一頁！



漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
11月1日	SS公路之星 #1	$30
	騎師路途 #1	$30
2日	Da！Da！Da #5	$28
	特工次世代 #1	$30
6日	浪客行合訂本 #8	$30
8日	天上天下 #4	$30
	真人格 #4	$30
10日	風雲三姊妹LIN3 #2	$30
	度胸星 #2	$30
15日	鋼 #6	$28
	KIRARA再續前緣 #3	$30
16日	孔雀王退魔聖傳 #4	$35

文化傳信

日期	書名	售價
11月1日	EX-am #47	
	多啦A夢 #41	
8日	EX-am #48	
	多啦A夢 #42	
15日	EX-am #49	
	多啦A夢 #43	

玉皇朝

日期	書名
11月1日	天子傳奇肆 #77
2日	神鵰俠侶 #49
3日	新著龍虎門 #23
	魁！男塾 #9
4日	神兵玄奇 #85
	車魔傳說巨魔聊 #21
8日	天子傳奇肆 #78
	絕愛 #4
9日	神鵰俠侶 #50
10日	新著龍虎門 #24
11日	神兵玄奇 #86
12日	打工仔金太郎 #12
14日	月下棋士 #20
15日	天子傳奇肆 #79
16日	神鵰俠侶 #51
17日	新著龍虎門 #25
	魁！男塾 #10

大然文化

日期	書名	售價
11月7日	命運之子 #21	$28
15日	釣魚樂無窮 #4	$28

Presented by：MS、時雨、Marks、小璘、隨風



SAKURA大戰2~求你別死去~徹底攻略GUIDE 增補改訂版

出版社：SOFT BANK
售價：1800日圓

Dreamcast版的《SAKURA大戰2~求你別死去》推出了一陣子，就已經有完全攻略本推出，這本攻略本針對各角色的攻略，所以不論你想追求誰，都可以跟隨書中的個別攻略法來進行，還有這是修正的版本，與前SS版本有些





封神演義(21)

出版社：集英社
作者：藤崎龍
售價：390日圓

今期的故事是講述太公望他們來到蓬萊島的鬥技場，而在那裡等待的妲己就將他們分為兩組，一組為作戰者、另一組則為觀眾。首先出場戰鬥的是楊戩，他與四位實力與妲己相若的妖怪作戰，結果當然就是楊戩勝出。接著就是哪吒出戰，得到太乙真人將寶貝強化，哪吒亦是取得勝利。至於太公望，他就與原本是雉雞精的胡喜媚戰鬥；他打算利用奸計取勝，可惜因此觸怒了胡喜媚，最後她變成半妖態將太公望封神！現在連主角也被封神了，《封神演義》的劇情往後會變成怎樣呢？(小璘)





他與她的事情 10

出版社：白泉社
作者：津田雅美
售價：390日圓

《他與她的事情》終於出第十期，今期主要講述宮澤他們參加京都修學旅行，當中宮澤跟有馬理所當然在一起，而可愛的芝姬則遇到她異父異母的弟弟一馬，兩人「雙宿雙妻」去，而椿及秀明這個奇怪的配對「野性大發」，又去偷竊各少女的心。在修學旅學篇中可以看出不少配對，例如是芝姬及一馬、椿及十波等。而書中亦有真秀的戀愛故事，原來她的男朋友是一位28歲的醫生呢，兩人要在一起也經歷了一番波折。另外還收錄了宮澤剛入學時的短篇故事，當時她還未認識有馬他們，正為了成為第一而努力，現在看起來有些恐怖呢(笑)！(隨風)



棋魂 9

出版社：集英社
原作：堀田弓
漫畫：小畑健
售價：390日圓

光仔以二勝二敗一不戰勝的成績，驚險地通過了職業棋士考試的預賽。為了克服自己害怕和陌生人對戰的弱點，光仔開始到街上的圍棋會所和大人們練習……另一方面，已經成為了職業棋士的塔矢，在出席一個圍棋大會的時候，被邀請去負責接待到訪的幾名政客。塔矢對他們目中無人的態度十分不滿，所以在和他們下棋時，特地將每一局都打和……(時雨)

KHAMRAI OFFICAL GUIDE BOOK

出版社：FAMI通
價格：1300日圓

這本由著名遊戲雜誌「FAMI通」編製的攻略GUIDE BOOK，隨著遊戲發售不久便推出，可謂完全緊貼玩家的需要。說回書中內容，內文雖然以日文攻略本一貫的寫法(只說攻略重要)，但略帶一點故事，而且說到選項和分支時亦十分清楚，加上當中亦刊登了遊戲的地圖，可以清楚知道地圖上的道具位置。此外，每個角色的WILL技和神威都用圖片顯示，可見編輯們對讀者的細心。(MARKS)

註：
1)本欄所列的售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅。
2)本欄所列出的書籍，可到日資百貨公司的書店訂購。

Text：小璘

VOICE FILE

Pro File

森久保祥太郎（Morikubo Shoutaro）

出生日期：1974年2月25日
星座：雙魚座
血型：B型
出身地：東京都
所屬公司：Sigma Seven
代表作：《魔術士奧法》奧法、《真・女神轉生DeviChild》甲斐刹那、《Grandia II》里特、《Rockman X5》X、《後夜祭》田中裕太、《快刀亂麻》楯岡新十朗、《自爆君》雹、《Robin Roid大冒險》Robin Roid、《Blade Arts~黃昏之都~》獅堂零



最近的男聲優除了子安武人、保志總一朗等都深受Fans支持外，相信森久保祥太郎亦很受歡迎吧！既然最近有不少遊戲都是由森久保祥太郎負責為作品的主角配音，那現在就在這裡為各位介紹有關他的資料吧！

相信各位初次認識森久保祥太郎是在他配演奧法的時候吧！而這作品的確是頗受觀眾開始留意他的作品，因為這是他首次配演主角的作品，他那鮮明突出的聲線，配起奧法上來特別顯出角色的性格，那就是雖然奧法帶點浪蕩，可是在內心仍有關懷別人的一面，以出道不算太耐的森久保來說，奧法的確是他的代表作。



雖然他現在的配音技術越來越好，但他初次配音的情況可是十分混亂的！那就是他不斷做出配音時的大忌——揭紙聲了。要知道為了要讓配音演出有最好的效果，除了聲優在配音時會有聲音外，其他的雜音是一律禁止的！可是那時由於森久保太緊張的原故而忘了發出了揭紙聲，還因此而暫時中斷了錄音過程，幸好他得到同場配音的池澤春菜提點才知道自己出錯。不知他現在配音的時候，是否會對雜音特別敏感的呢？（笑）

News File

想參加聲優活動嗎？

各位喜歡聲優的朋友，有沒有打算親自到日本參加聲優活動，來替自己所喜歡的聲優打氣呢？雖然聲優舉辦活動都算是頻密，可是有時也頗難與自己去日本的時間配合。為此，這次的News File就為大家介紹在這個聖誕及新年有什麼聲優活動，好讓各位能到日本看看吧！不過要注意各個訂購門票的方法啊！

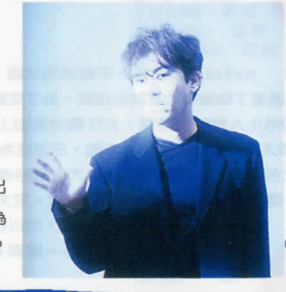
Machiko Toyoshima Happy Birthday Live

日期：12月28日
開演時間：15：30（第一場）／18：00（第二場）
地點：下北澤Club 251世田谷區代澤5-29-15三神ビルＢ1
票價：4725日圓
查詢網址：http://www.aoni.co.jp/machiko_live.htm

配演過著名戀愛遊戲《Sentimental Graffiti》杉原真奈美的豐島真千子，於她今年的生日——12月28日舉行演唱會，而這亦即是一個生日慶祝活動。喜歡真千子的各位，就一定不要錯過與她一同慶祝生日這個一年只有一次的機會了！

零・不死鳥 Vol.1 零

日期：2001年1月21日
開演時間：15：30（第一場）／18：00（第二場）
地點：江戶川區立葛區西民館
票價：3780日圓
查詢網址：http://www.coms-music.com/zero/new.html



這是由綠川光及神奈延年剛組成的組合「零・不死鳥」首次作公開演出的活動。內容雖然暫時未定，可是當中相信多以Talk Show和唱歌表演為主；而這次活動的題目為「Vol.1 零」，即表示還會有「Vol.2」、「3」……？

Favorites History Search Scrapbook Page Holder

CD-Broswer

TEXT：時雨、SAKURA KI

Everything

主唱：Misia
發售商：BMG FUNHOUSE
編號：BVCS-29035
發售日：10月25日
價格：1260日圓



在宇多田光真正紅起來之前，Misia已為日本R&B界奠下了人氣的基礎。當外國R&B歌手多到近乎氾濫之際，許多平時不聽外國歌曲的日本人仍不知R&B為何物。而Misia的MAJOR出道首張SINGLE《つつみこむように…》，讓不少日本人第一次認識到R&B的吸引之處，對推廣日本R&B的發展可說是功不可沒。

雖然現在Misia的風頭可能已被宇多田或倉木麻衣等歌手蓋過，但這並不代表她的歌曲有所退步。《Everything》這張新SINGLE中Misia嘗試將以往的R&B風味減少，相反加重了BALLAD的要素，成為一首極出色的流行作品。一面聽著這首歌，竟不禁令筆者聯想起以唱「冬天的歌」而著名的槇原敬之，相信這是和聽了這首歌有很溫暖的感覺有關吧！（時雨）

樂評分：8分

優しい風

主唱：松隆子
發售商：POLYDOR
編號：UPCH-5025
發售日：10月25日
價格：1200日圓

這一張最新細碟，是松隆子由BMG轉到POLYDOR後的第四張細碟。她自從加入了POLYDOR之後，便一直以創作女歌手的路線發展。從最初只負責填詞，到後來又作曲又填詞，真真正正的成了創作人。這輯細碟的主打歌《優しい風》(溫柔的風）也不例外，作曲和作詞皆也她本人一手包辦，只可惜在編曲的工作上，松隆子仍未有過作品是由她編曲的。由於作曲作詞是她的作品，因此無論由誰來編曲，都會保留著松隆子作品的一貫風格，由曲子到詞句也是松隆子的強項——中慢版情歌。雖然風格上並沒有什麼新意可言，不過對於松隆子FANS而言，這樣風格的松隆子才是FANS心中的最愛。此外，細碟的另一首歌《a bird》表現得很輕快，雖然並不是一首什麼節拍強勁的快歌，可是輕快的感覺倒令人聽得十分舒服。總括而言這輯細碟保持著一貫的水準，可是並沒有新的突破或嘗試，不過如果是松隆子FANS的話，相信你也不會錯過的。順帶一提，《優しい風》亦是資生堂的廣告歌。（SAKURA KI）



樂評分：7分

Japanese pop

Treasure



主唱：hiro
發售商：TOY FACTORY
編號：TFCC-87062
發售日：10月25日
價格：1200日圓

在SPEED解散之後，除了上原多香子的發展比較突出之外，其他三人都沈寂了好一段時間。hiro作為以前SPEED的主音之一，在音樂界發展是理所當然的。而她的最新SINGLE《Treasure》則充分表現了她不再是小女孩的成熟一面。

Free

主唱：反町隆史
發售商：UNIVERSAL MUSIC
編號：UMCK-5501
發售日：11月1日
價格：1223日圓

反町隆史已有一段很長的時間沒有推出過新曲，但這看來也沒有減低他對音樂的熱情。這張新SINGLE的作曲和作詞都是由反町自己負責，成功將一直以來「兼職歌手」的舊印象掃除。樂曲本身是首力量強勁的ROCK SONG。

BRILLIANT WORLD



主唱：THE YELLOW MONKEY
發售商：FUN HOUSE
編號：FHCF-5019
發售日：10月25日
價格：1050日圓

「BRILLIANT WORLD」直譯的話就是「光輝之世界」。回想起來在去年年底我們正在為甚麼「世界末日」、「千年蟲」問題而煩惱，但現在不正是一切正常嗎？THE YELLOW MONKEY這首新作便將這種感受率直地表現出來。

2 souls

主唱：花*花
發售商：WARNER MUSIC JAPAN
編號：WPCV-10103
發售日：10月25日
價格：3059日圓

日本周不時都會出現這類以清新為賣點的二人女子組合，之前有KIRORO，現在則有「花*花」。這是她們的首張大碟，裡面收錄了大熱之作《呀～太好了》和同日發售的2nd SINGLE《再見最愛的人》等共11首樂曲。

這個藍天、綠～BLUE IN GREEN～



主唱：SOUTHERN ALL STARS
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-35195
發售日：11月1日
價格：1260日圓

SOUTHERN ALL STARS「2000年(MILLENNIUM)三部曲」的最後一部，而且也是他們本年最後一張SINGLE，是首將對新世紀的期待和希望都注入在內的樂曲。在結他、鋼琴和豎琴的UNPLUG演奏下，更添一份清新的感覺。

LOVE SONG

主唱：LUNA SEA
發售商：UNIVERSAL MUSIC
編號：UUCH-5008
發售日：11月8日
價格：1260日圓

距離上一張大碟《LUNACY》只是四個月的時間，LUNA SEA的全新SINGLE又會在本月推出。今次他們這首歌取了個極之直接的名字——情歌，就連樂曲本身的展開和內容也是同樣直接，充滿說服力。

深紅之花

主唱：工藤靜香
發售商：ECSTASY
編號：EJCJ-80001
發售日：11月8日
價格：1260日圓

如果筆者說工藤靜香是個善變的女人，相信沒有什麼人反對。剛剛這邊廂做完木村拓哉的女友，轉頭那邊廂就回到舊男朋友YOSHIKI身邊，還找了他做唱片監製。本SINGLE是工藤擅長的慢版BALLARD，但由於她的歌法改變了，因此很有新鮮感。

感謝感謝雨嵐

主唱：嵐
發售商：PONY CANYON
編號：PCCJ-0003D
發售日：11月8日
價格：1020日圓

JOHNNEYS事務所的最新組合「嵐」，他們有沒有實力相信大家都一清二楚，但日本人就是對這類組合有特別的需求。他們的第四張SINGLE，是首將感謝的心情用RAP的方式表達出來之青春作品。

DVD PLAYER

極度狂熱分子

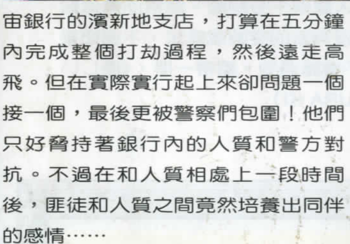
發售日：10月27日
價格：5500日圓
腳本：岡田惠和
發售商：AMUSE PICTURES
導演：本廣克行
演員：金城武、深津繪里、安藤政信、池內博之



金城武最近期的電影作品《極度狂熱分子》已經被DVD化了！金城武的在香港和日本的受歡迎程度可說是無用置疑的，不過他最近的出演作品卻大多得不到良好的評價……幸好在這套《極度狂熱分子》中金城武和一班年輕的演員可以擦出了火花，本廣克行的執導可說是功不可沒。在戲中隨時出現的笑料、演員們一絲不苟的演出、還有令人感動的故事，喜歡日本電影的朋友絕對不能錯過。



故事講述在孤兒院中長大的強盜三人組保(金城武)、誠(安藤政信)和功(池內博之)闖入了宇宙銀行的濱新地支店，打算在五分鐘內完成整個打劫過程，然後遠走高飛。但在實際實行起上來卻問題一個接一個，最後更被警察們包圍！他們只好脅持著銀行內的人質和警方對抗。不過在和人質相處上一段時間後，匪徒和人質之間竟然培養出同伴的感情……





娛人先生

發售日：10月25日
價格：4700日圓
演員：占基利、丹尼迪維圖、歌翠妮拉芙
發售商：PIONEER LDC
導演：米洛斯福曼



占基利給人的印象，一直都和「無厘頭」扯上關係，但其實在《真人SHOW》中占基利已告訴大家他不只是個搞笑藝人這樣簡單。而這套《娛人先生》就更進一步鞏固了他演技派的地位。在本片中占基利飾演了一名他非常尊敬的一代喜劇巨星安迪考夫曼（ANDY KAUFMAN），安迪對占基利的影響很大，而且他們的生日竟然同是1月17日！好像註定了戲中角色一定是屬於占基利一般，而事實上他沒有令觀眾失望。在戲的前半部份他極成功地將安迪當年著名的演出重現，而後半部份亦將患上了肺癌的安迪之心路歷程演活，充分發揮了其演技派的本色。在本DVD中，觀眾如果能夠找出隱藏指令，更可以看到真正的安迪考夫曼之表演片段！







GRANDEEK ～外傳～

發售日：11月1日
價格：6600日圓
人物設計：馬場俊子
聲優：堀江由衣、永井一郎、保志總一郎
發售商：SPE・VISUAL WORKS
監督・腳本：外山草

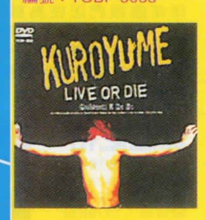


在漫畫月刊《COMIC GUM》上連載的人氣漫畫《GRANDEEK》，其OVA版的第二彈已經推出！今次這套《外傳》是原創的故事，內容是以描寫女主角TIA和劍士LUKE兩人相遇一事為主，原作的FANS們不容錯過。而為了配合以幻想世界為背景的故事，本作品更採用了不少電腦CG來幫助製作出美麗的背景和流水等效果，絕對有一看的價值。



黑夢 LIVE OR DIE ~CORKSCREW A GO GO~

發售日：10月18日
編號：TOBF-5035
發售商：東芝EMI
價格：4800日圓



黑夢這樂隊雖然已在1999年終止了活動，但大家想重溫清春和人時的表演，還是有機會的。好像這張DVD就收錄了他們活動終止前一個月左右在名古屋舉行的最後一場演唱會之片段、10首黑夢的作品、還有他們二人的INTERVIEW等等。同日發售的還有兩張收錄了黑夢所有MTV的DVD——《DVD pictures Vol.1》和《2》。



HAND MADE MEI memory：1/5

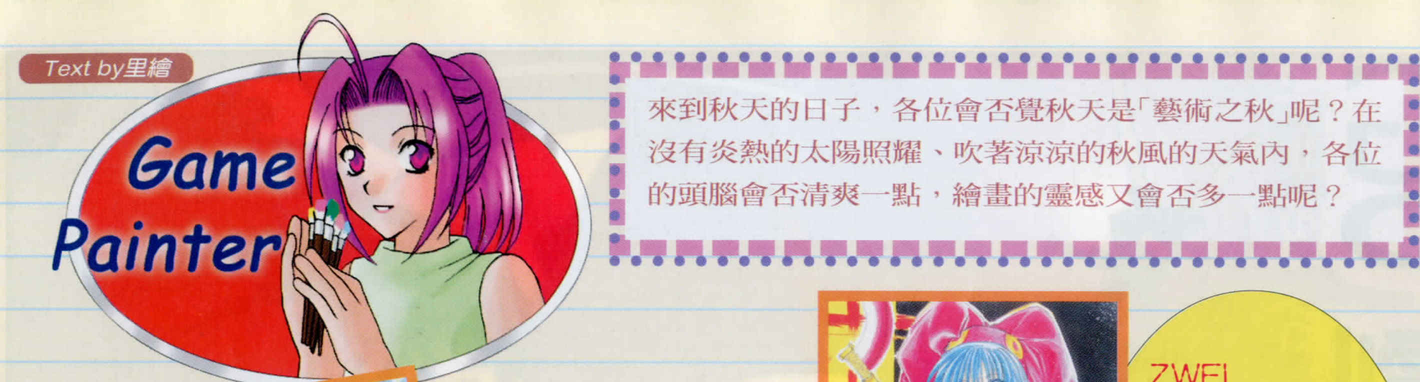
發售日：10月25日
編號：PIBA-1231
監督：木村真一郎
聲優：山本麻里安、山口隆行、高橋美佳子、上田祐司等
發售商：PIONEER LDC
價格：5500日圓
人物設計：平田雄三



現正在日本衛星電視WOWOW上播放的「有味」搞笑動畫《HAND MADE MEI》已經被DVD化了！不知道為什麼日本人對女傭(MAID)有特別的癖好，就連搞笑動畫也要用它來作題材。故事講述一名機械人愛好者早乙女和也由朋友處得了一張DVD-RAM，不過裡面原來是由電腦病毒的！幸好這病毒好像沒有什麼破壞力，只是畫面顯示了「ORDER MADE」的字樣……過了數天，和也收到了一個神秘的包裹，裡面竟載著一個30cm高的女傭機械人！




GP劇場
by Lei = 修
哇呀呀呀
救命呀
景太郎，你幹嗎大叫！
太好了！那是夢！
我的人生在自己手中！
你和素子的決鬥未完呢！
太瘋狂了！為甚麼我的人生要由輪盤決定？
我不要和素子決鬥呀
END
GP樂園



來到秋天的日子，各位會否覺秋天是「藝術之秋」呢？在沒有炎熱的太陽照耀、吹著涼涼的秋風的天氣內，各位的頭腦會否清爽一點，繪畫的靈感又會否多一點呢？



Leo

小妹認為這幅畫最優勝的地方，是Leo對整幅畫都十分認真。由於這幅畫是放在顏色File內，所以初時看於畫面右邊的日式花紋時，還以為只是用現成的摺紙貼上去，怎料竟是逐片逐片楓葉畫上去，很有心機。不過，Leo下次在畫上人物身上的「速度線」時，最好將方向畫得統一一些。



ZWEI

這幅畫的構圖不錯哩！雖然畫中只畫上一位少女，可是都能令畫面豐富起來。但是要留意少女似乎有點頭大身細，右方大腿亦長了點。另外，上色方面有點馬虎哩！有很多地方也有痕跡，下次在上色時要小心點了。



小梅

畫面中的Leona好像有點偏向左邊哩！這使右偏的畫面有點「吉」（笑），不太美觀。Leona的樣子繪畫得不錯，但要留意她的身體出了嚴重的結構問題，她的右手太短了，而她腰部的位置亦畫得不正確了，即使是練了「弱骨功」也沒可能這樣吧！？



神奈未來

主角的衣服用了紛紅色，而底色又是用同一種顏色，看起來有點混亂哩！雖然在背景上畫了很多兔子，可是由於主體和標題字太細了，所以都不能突出圖畫，若能將人物畫大一點，相信會更好。



Leona

繼上次用自己的畫風繪畫了《Grandia II》的主角們後，這次是畫《Sentimental Graffiti》的角色嗎？不過人物的樣子好像有點走樣，可能是眼睛和口也畫得大吧！而兩人的比例亦出現不正確的現象，特別是真奈美的肩膊似乎太短了。



Yukito

Yukito畫人物躺在床上的效果一半一半，好的是人物和衣服的畫法都似是躺著，不好的則是處理床的凹陷手法有點錯，弄至看起來很像床本身已凹陷。Yukito要多點學習質感表達的畫法了。

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm（A4 SIZE）；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期被選為「優」及「良」的畫稿，將得到稿費以作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌Game Painter收」。



主持人：時雨

時雨先生：

您好，本人是一名馬來西亞的讀者，也是第一次投稿貴刊，希望能獲垂注。本人此次想與各位香港讀者分享大馬的遊戲(電玩)市場。

在馬來西亞(以下簡稱大馬)電玩有它一定的市場，也有一定的流行程度。先談PS，它可說是大馬銷量最高的遊戲主機，它不只有華人玩者，也有其他異族朋友的支持，為什麼呢？這個問題的答案也包含影響大家遊戲市場的因素。

第一，主機便宜。近兩年PS已降價許多，從剛推出的馬幣千多元降至馬幣450元至700元(視主機的配件而訂)〔注：如轉換為港幣請乘2，如700元馬幣1400港幣〕反觀DC雖然已有起色但其價格時高時低，因其貨源不定時多時少，價格大約介於馬幣800元至900元不定。其實DC還未有翻版時，主機以馬幣650元左右已有得交易，但在翻版出現後，主機價從650元漲至850元，香港也是一樣，因為大馬商家大多是從香港入貨的。至於PS 2從剛推出的2千餘元降至現今的1900至2000元仍然少人問津，雖然有翻版在背後「支持」，但由於價格太高而令許多消費者卻步。再說PS 2玩翻版的風險極高(指開機時)這也是許多人考慮的因素之一。

第二，遊戲軟體。遊戲始終都是一部主機的靈魂，沒有一個好的遊戲，再強勁的主機也是徒然，這也是各位看官所明白的道理。遊戲CD在大馬非常容易找到，但多屬翻版，正版難求。在這裡我敢說有大約99%大馬PS、DC & PS 2玩家多是玩翻版，原因何在？原因有三，一、如剛才所說的正版難求，且價格過高。為何說正版難求呢？原因是本地Game商只進口一些較HOT的Game如FF系列、SF系列、KOF系列等一些名廠作品如Square，Capcom等，由於這些正版CD Game價高，商家們都不敢入太多貨，所以造成了正版貨少，商家趁機牟利抬高價錢。就拿一個一年多前推出的名Game《FF VIII》，現在也要馬幣270元左右才有交易(約港幣540元)，在日本的發售價只是5800日元(好像是吧，太久了)，換為馬幣也只是太約170元馬幣，由此可見大馬雖有PS代理，但遊戲的價格卻如此高，試問又有多少人願意，購買價格不合理(非常貴)的物品呢？這還不算，如欲購買正版，還需在發售前預訂，訂了之後還得等2個星期甚至數月才有得拿貨，試問如你是該遊戲的Fans，想馬上能玩到該遊戲，以為只需等2個星期就會到，可是事情卻出乎預料，當你興高采烈要去拿訂到的Game時，老板卻說因為貨源不足，還要等一些時候，1個月或2個月都不定，那你會怎麼樣，2個月後什麼熱度都沒了，只是一盤冷飯菜而已。

二、翻版Game便宜，通街有賣且貨源充足，不會像香港有些HOT Game翻版還少價賣。在大馬一片翻版PS CD Game只賣馬幣4元至5元(約港幣8元至10元)DC & PS 2翻版價格介於馬幣5元至10元(約港幣10元至20元)，試問這些翻版Game的價錢是否很便宜？所以說在大馬，遊戲機好不好賣還得看有無翻版「支持」呢！

三、大馬雖有版權法令卻沒有有效的去執行。如掃翻版也是久久一次，沒有乘勝追擊，沒法使大馬建立一個健全的Game市場。

除了遊戲以外，大馬更充斥各種翻版物品如音樂、VCD、動畫VCD &漫畫等等。這使到許多大馬人民在習慣購買翻版物品後覺得購買便宜的翻版貨是理所當然的，瘋子才會去購買較貴的正版貨，完全本末倒置了。

不知貴刊在馬來西亞有無代理？因貴刊很難才訂得到，本人也是在幾個月前才得以訂到，在本地本人以馬幣25元購得貴刊(約港幣50)，價錢還算合理。

以下本人還有一些問題請教，望能回覆：

1.在《FF IX》裡要取得"泡沫與裂痕"的寶物前，是否一定要取得チョコグラフのかけら？

2.不知本人如何能訂購到過期(舊的)Game Players，可用郵購嗎？請指教方法。(請務必回答)

3.不知早期推出過的FF VII攻略，是否還有存貨？如何購得？(請務必回答)

4.不知貴刊是否接受外國讀者的直接訂購？

以上純屬本人意見，希望能獲貴刊刊出以達到各國讀者得以交流的目的。

最後希望貴刊越編越好，以造福我們這班支持貴刊的讀者，并希望Game Players能破各國的疆界把最快、最準、最勁的資訊帶給廣大的讀者，謝謝。

Eric上
10/10/2000

ERIC：

很高興收到來自馬來西亞讀者的來信，原來在大馬也有我們的忠實讀者呢！感動！

筆者也知道在東南亞地區，翻版遊戲的問題非常嚴重，不過「99%以上都是翻版」就真是意想不到。如果大馬玩家們使用翻版的比率是這樣高，正版的確不會有什麼市場。其實香港的情況也是十分類似，在以前DC未有翻版之前，DC正版遊戲的市場明顯較大，價錢也非常合理。但自從DC翻版出現後，香港的DC正版市場便開始萎縮，不少店舖都不敢入太多的貨，令到正版遊戲的價格提高。這個「劣幣驅逐良幣」的情況，對任何遊戲廠商來說都不是好事，因此美日的廠商們一直都不積極於開發東南亞市場，最後只會令到玩者們受害。

不過筆者也明白到要改善翻版的問題，除了人民要有保護知識產權的意識之外，在現實上良好的經濟能力也是十分重要的(指華人以外)。這可能要花上十幾年的時間才能做到(就算在香港也未能做到……唉)。

答答問題：

1. MS代答：「沒錯，你一定要先取得該寶物。」

2. 我們會在稍後寄上一張訂閱或補購的表格，在填好後郵寄或FAX回來即可。

3. 對不起，這本書本公司已無任何存貨。

4. 方法和「2」一樣。

祝 生活愉快！

時雨

投稿表格

姓名：..

性別：..

身份證號碼：..(　　)

地址：..

....

電話：..

(可使用影印本)

投稿須知：

◆ 本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。

◆ 來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。

◆ 畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。

◆ 遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。

◆ 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。

◆ 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！



TEXT：時雨

決鬥場 MAGIC新手常見問題集

最近筆者收到數名讀者的來信，都是詢問一些有關《MAGIC》的基本問題的。因此筆者打算在這裡列出新手們在玩《MAGIC》時最常遇到的問題和其解答，希望對大家會有所幫助。

◆每包《MAGIC》都會印有其難易度的級別

——我在《MAGIC》的包裝上看到「入門級」、「進階級」和「專業級」的標誌，它們之間有什麼分別？

這三個級別的分別主要是於咭的複雜程度。「入門級」的咭包括了適合初學者的《入門版》和《入門版三國志》和，裡面的咭都設計得相當簡單，目的是讓初學者先學習一下《MAGIC》的基本知識。留意「入門級」的咭不會有任何神器和結界。「進階級」是正規《MAGIC》的基本系列，例如《第五版》和《古典第六版》就是。「進階級」的咭會比「入門級」複雜一點，並加入了神器和結界，如果玩者對自己的理解力有信心，筆者建議大家可以由「進階級」開始玩起。「專業級」的咭是《MAGIC》的精髓所在，例如《克撒傳》、《瑪凱迪亞》和《大戰役》等。它們的咭大多有較為複雜的功能，但也會比前兩者的咭來得強力。由於「專業級」系列產品不會附送規則，所以初學者應由「入門級」或「進階級」開始玩起。

——現行《MAGIC》主要有哪幾個版本？

現在在市面上可以買到的《MAGIC》主要有「入門級」的《入門版》和《入門版三國志》，「進階級」的《古典第六版》、「專業級」的《瑪凱迪亞》、《宿敵》、《預言》和最新的《大戰役》。

——白邊咭和黑邊咭有什麼分別？





◆左邊的黑邊為初版咭，右邊的白邊為基本版中的再版咭

黑邊咭代表它們是首次推出的咭，基本上所有「專業級」的咭都是黑邊的；而白邊咭則代表了它們是再版咭，它們以前已經推出過黑邊版本至少一次，「進階級」的《古典第六版》就是白邊的了。而黑邊和白邊咭在使用起上來不會有任何分別。

——《MAGIC》咭的稀有度是如何分布的？如何將他們辨認出來？



◆這個標誌的顏色就是代表了咭的稀有度

在一盒75張咭的「比賽用牌」中，含有3張RARE、10張UNCOMMON和32張COMMON，另有30張基本地。一包15張的補充包中，則含有1張RARE、3張UNCOMMON和11張COMMON。

分別稀有度的方法很簡單，只要看看咭上圖畫右下角的版本標誌，金色的代表RARE，銀色的代表UNCOMMON，黑色的代表COMMON。不過對於一些舊咭(例如《第五版》和《天羅城塞》或以前的專業級產品)這方法是不適用的

——閃咭和普通咭有什麼不同？





◆有恆心(和金錢)的話，不妨挑戰砌一幅「全閃DECK」！

它們只是在價值上有所不同。在玩遊戲時，閃咭和普通咭是完全沒有分別的。

抽中閃咭的機會率是多少？

根據WIZARDS公式的資料，抽中閃咭的機會是百分之一。而從筆者實際的經驗，一盒(36包補充包)咭中你平均可以抽到1張閃RARE，3至4張閃UNCOMMON和6至7張閃COMMON(或地)，但記著這只是平均數，因此大家有機會在一盒裡面抽到兩張閃RARE，又有可能一張閃RARE都沒有。

◆干涉(INTERRUPT)是所有「反擊咒語」的舊有名稱

——我有些咭的種類是「干涉」、「魔法力來源」，但在規則簡介中卻沒有說明到，它們到底是什麼？

在《古典第六版》推出之際，WIZARDS方面將《MAGIC》的規則作了一次大改革，而「干涉」和「魔法力來源」則是在這次改革中被廢除的咒語類別，現在它們全都已當作「瞬間」看待。

——《MAGIC》的比賽有多少種，參加時有什麼限制和需要注意的地方？

《MAGIC》的比賽基本上可以分為「構築式」和「限制式」兩大類。

構築式

在「構築式」的比賽中玩者需要預先準備好一幅至少60張咭的「DECK」，除基本地之外，每張咭最多只能有四張，另外玩者也可以預備定一個15張咭的「SIDEBOARD」。在局與局之間，玩者可以將DECK和SIDEBOARD裡的咭以一對一的方式互換(即如果玩者的DECK是60張咭的話，在換了SIDEBOARD後仍一定要是60張咭)，以應付不同的對手。

構築式比賽可分別四類。第一類稱為「TYPE 1」，玩者在這制式中可以使用《MAGIC》史上所有出版過的咭，但某些過強的咭會被列為「被禁」(BANNED)或「限制」(RESTRICTED)之列。被禁的咭是完全不准使用的，而被限制的咭每幅DECK中最多只能有一張。第二類為「TYPE 1.5」，基本上「TYPE 1.5」和「1」同樣，玩者可以使用任何一張《MAGIC》，但在「TYPE 1」中被限制的咭在「1.5」中則會被禁，完全不准使用。

第三類稱為「標準賽」，也有人稱之為「TYPE 2」，是現時最流行的比賽制式。玩者在「標準賽」中只能使用：

1. 最新的基本版(現時為《古典第六版》)
2. 最近的兩個「環境」(現時為《瑪凱迪亞》、《宿敵》、《預言》和《大戰役》)

「環境」這概念相信有必要為大家解釋一下。現時WIZARDS每年都會推出三套專業級的《MAGIC》，其中一套是有350張咭的大SET，另外兩套則是130張咭的細SET，它們合起來就是一個「環境」。例如「瑪凱迪亞環境」就是代表了《瑪凱迪亞》、《宿敵》和《預言》這三套咭，而《大戰役》則是「大戰役環境」的第一套。

由以上規則可見，標準賽中可使用的咭是在不斷改變的，這樣做確保了《MAGIC》比賽的趣味性和新鮮感。

最後一種構築式比賽是「環境賽」，顧名思義這是限制了玩者只能使用某個環境中的咭之比賽。例如「瑪凱迪亞環境賽」或「大戰役環境賽」等。

限制式

在「限制式」的比賽中，玩者不需要預先準備自己的DECK，所有玩者在比賽前都會獲分配一些全新未開封的咭，你需要利用這些有限的咭去立即設計出一幅DECK。限制式比賽的DECK至少要有40張咭，但卻沒有了構築式比賽的「每張咭最多四張」之限制。

限制式比賽可以分為兩種。第一種是「現開賽」，通稱「SEAL DECK」。在「現開賽」中玩者會獲分配一盒「比賽用牌」和兩至三包補充包，而你的DECK就是要在這些咭中設計出來。「現開賽」除了玩者要有技術之外，運氣也是個頗大的因素。

第二種比賽是「輪抽賽」，通稱「DRAFT」。在這比賽中，玩者每人都會被分配三包補充包。玩者們首先要將其中一包打開，抽取裡面其中一張咭，然後將餘下的14張傳給隔鄰的玩家，並重覆以上步驟，直到每人都抽到自己想要的15張咭為止。接著第二、第三包也是如此作，直到每人都取得共45張咭，就可以開始砌DECK。「輪抽賽」的優點是非常之考驗玩者在抽咭時的技術，運氣成份比「現開賽」要少。



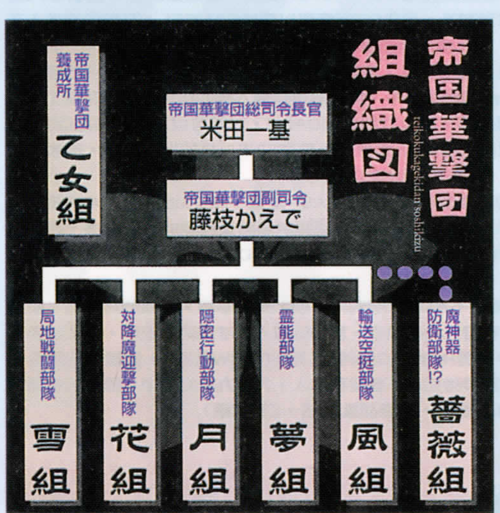
極秘！帝國華擊團報告書

相信各位櫻大戰迷的FANS們，最近也玩過DC版的《櫻大戰2》。還有那些以前沒有玩過《櫻大戰》系列的朋友，在接觸過這作品後，也會對「帝國華擊團」不會感到陌生。不過是否所有人對這極秘組織有更深的認識？還是只知到總司令是米田一基，還有花組等等的事情嗎？如果真的只有這些的話，便要留意以下的報告書。無論你是否櫻大戰的FANS，只要對這遊戲有興趣的話，筆者都希望能給你多一些資料。

帝國華擊團

帝國華擊團的前身，稱為「帝國陸軍對降魔部隊」的特殊部隊。成立於一九一二年(太正元年)。由日清、日露兩戰的名將——米田 一基，與及擁有「破邪之血」的真宮寺 一馬大佐組成，之後還得到特務中尉山崎 真之介和特務少尉藤枝 あやめ兩名隊員加入。組織利用劍加上咒法去消滅降魔，這種作戰方法在特殊部隊成立的數年間得到很大的效果。可是到了一九一五年(太正四年)，突然在帝都出現了一匹巨大的降魔，在歷史中稱之為「降魔戰爭」。最後雖然仍能把巨大的降魔封印，可是卻犧牲了真宮寺 一馬大佐的性命，山崎真之介在這戰爭中失去蹤影，結果「帝國陸軍對降魔部隊」亦從此解散。

及後，米田 一基聯同好友花小路 頼恒伯爵和商界巨人神崎 忠義，向當時的帝國政府建議成立「帝國華擊團」並且獲得批准。由米田 一基中將當組織的司令，他的舊同伴藤枝 あやめ中尉當副司令。花小路伯爵負責帝國華擊團的特別顧問，神崎 忠義負責開發「靈子力機關」的兵器「光武」等。至於隊員方面，由特別組織「賢人」和副司令負責，從世界各地去找尋適合的人選。

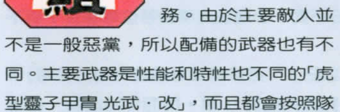


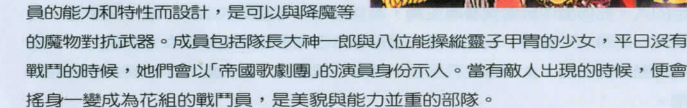
到了一九二二年(太正十一一年)，神崎重工終於把實戰型靈子甲冑「光武」完成，同時藤枝副司令亦找到一些適合的人選，因此帝國華擊團亦正式成立。除了脫離軍部的管轄外，還可以直接隸屬帝國政府，成為守護帝都的特殊秘密組織。而組織亦會分為很多組，有前線亦有後方支援，組織比當年的「帝國陸軍對降魔部隊」有規模得多。

花組HANA GUMI



帝國華擊團的「對降魔迎擊部隊」，是最前線的武裝部隊。當遇上一些魔物或魔操機兵的時候，一般警察和軍隊沒法對付的情況下，花組便會執行與敵人戰鬥的任務。由於主要敵人並不是一般惡黨，所以配備的武器也有不同。主要武器是性能和特性也不同的「虎型靈子甲冑 光武．改」，而且都會按照隊員的能力和特性而設計，是可以與降魔等的魔物對抗武器。成員包括隊長大神一郎與八位能操縱靈子甲冑的少女，平日沒有戰鬥的時候，她們會以「帝國歌劇團」的演員身份示人。當有敵人出現的時候，便會搖身一變成為花組的戰鬥員，是美貌與能力並重的部隊。





雪組YUKI GUMI



帝國華擊團的「極地戰鬥部隊」，當其他部隊不能行動，或者在極度不適當的情況下作戰時，雪組便會作出相應的作戰行動或後方支援。雖然雪組和其他部隊的性質相似，不過卻是組織中最神秘的部隊。因為在帝國華擊團成立以來，並沒有雪組參加過行動或實戰的紀錄，而且就連部隊的據點亦是個謎。另外，雪組還有一個可以確認的任務，就是要確保帝國華擊團的補給線的安全性和穩定性，也是帝國華擊團不可缺少的隊伍。

風組KAZE GUMI



帝國華擊團的「輸送空挺部隊」，主要負責有關華擊團的一切運輸工作。除了平日物資方面的運送外，最主要是戰鬥最前線的運送工作，只要某地方有敵人出現，便要把花組的組員和光武送到目的地。主要的交通手段包括飛船「翔鯨丸」，連接銀座大帝國劇場和淺草花弃支部的地下列車「雷轟號」，還有終極巨型空中戰艦MIKASA。成員方面主要由「帝劇三人娘」藤井 かすみ、榊原 由里和高村 椿所組成，其餘的隊員並沒有詳細的報告。



夢組YUME GUMI



帝國華擊團的「靈能部隊」，組內的每個成員也都擁有靈能，並且來自己世界各地，因此並不會有種族和宗教之分歧，是其他的部隊的重要支援角色。作戰時的任務是以靈力視察戰況後作出詳細分析，接著提出適當的作戰方案。平日的工作是強化各地封印了的地方，還有管理風水地脈等靈能任務。除了以上所說之外，隊員還會替帝都的市民作占卜和拙鐵等服務，但隊員的身份卻是極度機密。

月組TSUKI GUMI



帝國華擊團的「隱密行動部隊」，擔當組織內主要提供情報的角色。部隊的主要任務是情報收集、監視敵人的行動和偵察戰鬥的情況等。組員大多從事不同的職業，方便收集流言或情報。在大帝國劇場中也有不少月組的人員存在，他們會負責劇場的工作，例如舞台整備、打掃清潔和飯堂工作等，暗中進行反間諜的任務。月組的隊長加山 雄一是花組隊長大神一郎的海軍同期好友，經常會出現給大神助言，不過總是給人神出鬼沒的感覺。



乙女組OTOME GUMI



帝國華擊團的「養成所」，是帝擊的米田總司令提出成立的，主要是為了補充各部隊成員而培育新人。曾經代替高村 椿而在劇場小賣部工作的野々村 つぼみ，便是從乙女組訓練中的隊員。不過乙女組的訓練過程等，到現在仍然是個謎。

薔薇組BARA GUMI



帝國華擊團的「魔神器防衛部隊」，主要任務是保衛重要的法具「魔神器」。自從之前被叉丹利用降魔殺女把魔神器奪取後，險些兒把世界變成了煉獄。因此米田等人便從陸軍中，挑選了三名精英組成薔薇組。成員包括隊長清流院 琴音、隊員太田 斧彥和丘 菊之丞，雖然他們的性格和外型比較特殊，不過卻是帝國華擊團的精英。不過後來魔神器被大神所破壞，薔薇組有否被解散仍然是個謎。



編聲人語



MS最愛的東西(第九回)

近日，不知為何看漫畫的心情又再度燃起，在從前的筆者也是一個漫畫人，時常跑到漫畫書店租書看，這段時期可說是筆者看漫畫最瘋狂的，記得當時仍是學生年代，除了跑去租書，還會問同學借閱，有的就自己買，不過大多是日本漫畫(當然是中文版)，那時的瘋狂程度，可謂無漫畫不歡。

印象最深刻的漫畫有很多，而最早期看的漫畫，是台灣的《TOUCH》、《ORANGE ROAD》、《強殖裝甲 卡爾巴》、《DRAGON BALL》…，海豹出版的《叮噹》、《城市獵人》…，還有國際出版的《DRAGON BALL》…之後就有文傳出版的《DRAGON BALL》、《亂馬1/2》、《小飛俠》、《足球小將》…再後期的有自由人的《達爾大冒險》、《男兒當入樽》、《幽遊白書》…接著的有《美少女戰士》、《金田一少年之事件簿》、《不思議遊戲》、《3 X 3 EYES》…多得不能盡錄。

而現在就看《棋魂》、《X》、《天使禁獵區》、《ONE PIECE》、《封神演義》、《DEVIL DEVIL》…可是由於時間的關係，看這些漫畫的速度都頗慢，而且還有很多新刊未看，不單這樣，連看漫畫的種類也少了…T_T

不過說到現在最喜歡的漫畫，筆者相信會是《天使禁獵區》，雖然故事初段說兄妹戀，但是後期並沒有刻意著重愛情，當中還有友情存在，其中最吸引筆者的，就是有一位不健全的天使，在臨終前說了那句話，這剛好與我想法有點類似。其實若細心看這漫畫，它充分帶出了現代世界的一點問題，當然它是用了暗喻，不過讀者也不用想太多，亦可當它是普通的故事來看。

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com)



時雨之VIRTUA世界

VOOT對戰TIPS(六)

今期想說說《VOOT》中的接近戰戰術。

《VOOT》的埋身格鬥戰非常緊張刺激，這是因為近接攻擊的威力都很高，普遍一下可以取掉30%的體力，連續技許多時更可以扣七成以上！但這也代表了近接戰有很大的風險，因為一旦玩者被對手斬中，想用射擊戰來追回那體力的差距就非常困難了。

在接近戰中有一個不變的定律，就是「先出手者勝」，這和一般格鬥遊戲的原則沒有分別。出手遲的一方基本上是處於極之被動的狀態，除了一些起手極快、可以立時反擊到對手的招式可用之外，餘下來玩者的選擇就只有擋和回避兩種。

近接招式當中，最重要的是QUICKSTEP近接。這是由於它會繞著敵人旋轉，能夠從後方攻擊到對手。另外QS近接可以隨時CANCEL，又有保持敵人在自己視野內的特性，因此使用時的風險較低。

如果敵人用QS近接攻擊玩者，玩者最好的應付方法是擋，但擋QS近接的方法比較特別，是要先將控制桿回中，然後再重新輸入擋的指令才可。在擋了敵人的攻擊後如果想脫離危險，可以立即向前DASH，否則可以用橫或斜前QS，尋找反擊的空位。如果敵人的QS近接是在遠離你50米以外的地方起手，玩者也不妨考慮使用GUARD REVERSE近接立即反擊。

最後是QS近接的回避方法。基本上DASH是避不開QS近接的，尤其是當面對著TEMJIM和FEI-YEN等用劍的對手。跳躍許多時是回避的唯一選擇，如果你可以做到像跳繩般準確就最好了。跳起後向斜後方DASH然後著地非常安定，敵人要反擊非常困難。

普通的近接攻擊雖然不及QS近接有效，但卻是攻擊敵人硬直的好方法。使用普通近接攻擊時，自機會先向前踏步，當貼近敵人時才會開始攻擊。某些普通近接攻擊在整個過程中都有HOMING的特性(如BT的CW近接)，但某些則只會在起手時才瞄準，向前踏步時完全不會捉著敵人，九成九會打不中，因此玩者應預先了解各種近接攻擊的性能，不要胡亂出招。(下期續)



SAKURA KI的足球場

最喜歡的球星~前鋒篇(二)朗拿度~

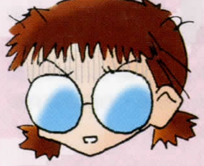
上期為大家說過在下最喜歡的前鋒殺手——巴迪斯圖達後，今次為大家介紹一個比較技術型的前鋒殺手——朗拿度。朗拿度全名RONALDO LUIZ NAZARIO DA LIMA，出生地方在巴西的BENTO RIBERO，他是近幾年間巴西的最優秀前鋒。原來朗拿度自小和很多南美著名球星一樣，在街上踢足球而鍛鍊球技。長大後的朗拿度加入了當地一所球會——聖克里斯托弗，更被前著名巴西國腳渣仙奴指點球技，因此球技更進步神速。當時他的球會加盟費是2萬到4萬美元左右，但他的球技卻吸引了荷蘭勁旅PSV燕豪芬，在1994年以600萬美元招攬他的加盟。



◆他的個人突破會引來對手危險性侵犯

在PSV的兩年間，除了替自己贏得95年荷蘭甲組聯賽的最佳球員獎外，還在96年為PSV奪得了荷蘭盃(Dutch Cup)冠軍。翌年更被西班牙巨型班霸巴塞隆拿羅致，以2000萬美元的轉會費投身西班牙聯賽獻技。當時西班牙聯賽的水準已經是世界最高的水平，但朗拿度風采依然不減，更在1997年替巴塞隆拿奪得歐洲盃賽冠軍盃冠軍。另外，不得不提的是朗拿度的入球率，在PSV時候33場有30個入球，而在巴塞隆拿時更有37場入34球的驚人數字，差不多每場都會有入球。朗拿度憑著令人目定口呆的球技和入球能力，再一次提起世界級勁旅國際米蘭的興趣。在97至98年度的球季，以當時破紀錄的2950美元轉會費，令巴塞隆拿出讓這位超級前鋒。朗拿度亦不負眾望，協助球會奪得歐洲足協盃冠軍。

曾經二奪世界足球先生的朗拿度，其足球的黑暗時期亦由他加盟國際米蘭開始。眾所周知意大利聯賽的世界第一嚴密防守，加上朗拿度那種喜歡盤球衝鋒陷陣的個性，令到他傷痕累累的雙足再也受不住，在98年世界盃時已經不復在巴塞隆拿的風采。及後除了要承受各界的壓力之外，膝蓋亦要承受多次的手術治療。朗拿度到了現在仍未回復狀態，更有可能會因傷患而要掛靴。對於現年只有25歲的球員，在此祝他早日康復，重現舊日的球皇風采。



小璘的快適空間

瘋狂遊戲(二)



另一隻小璘玩得瘋狂的遊戲，是一隻電腦遊戲來的(但絕對不是H GAME啊！)，它的名字就是《Princess Maker 2(台譯：美少女夢工場2)》了。由於小璘是很喜歡玩育成類遊戲，而且那裡的人物又十分美麗，所以初時一接觸到它就深深被吸引住，想放手也放不了。記得這隻遊戲是小璘在中五時玩的，有這麼深刻的印象，是因為那時喜歡得除了廢寢忘餐外，還在會考這重要時期仍顧著玩……真的十分不對！小璘在此奉勸各位乖學生千祈不要這樣做呀！(笑)

這遊戲的內容是講述主角從？？(←忘記了，好像是與守護星有關的使者)中得到一位女孩，主角就要由她來到那一刻養育她到18歲，從而令她成為一位出色的人。在遊戲中玩者就身為主角，為女兒編排每星期的活動，當中有學習、有兼職、更有出外冒險，玩者就要一邊留意自己有否足夠金錢及女兒的能力，一邊將活動分配給她。女兒會從各活動中提昇不同能力，並由能力中改變她往後的結局。

在遊戲中最有趣的，是女兒會隨著情況而做出多種表情和令身體作出變化，例如發脾氣、生病、減肥等，而且亦會隨成長令女兒的樣子變得更成熟、身體亦會增高；這些身體上的變化都會由養育過程中影響到，很有真實感。而本作的結局又有很多，應該是約有數十至過百種，其中有分開成為皇室官員、專業人仕、平民、甚至流民也可！當中連女兒的婚姻都有提及到，結婚對像有王子、女兒的父親(亦即是玩者)、管家、妖精、平民、又或者是不結姻亦有，相信要完成所有結局都需要花很多時間。

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

環球遙距教育及升學服務中心



海外升學國家學費及住宿(以下是全年最 低由港幣) *如有意在九月到外國升學，現在五月至七月中是申請入學的好時機！

- 澳洲 6萬幾起
- 加拿大 4萬8千起
- 紐西蘭 5萬幾起
- 英國 5萬幾起
- 美國 9萬幾起
- 瑞士 8萬幾起
- 其他國家

名額有限請從速報名
英語短期及長期課程及商業兼實習課程

美國：加州、紐約、內華達、華盛頓等幾間著名大學。

英國：倫敦、劍橋、愛丁堡等

澳洲、紐西蘭及其他國家均也有課程開辦

我們為本港學生服務

海外升學輔導、協助申請入學表、入學註冊及學生簽證、建議您所適合的住宿安排、安排轉介學生機票、當地接機安排、學生跟進服務及如需要時協助安排補習輔導(補習輔導不計算在家學費及住宿中)。(電子郵件／Email:hongkong@icanstudy.com)

國內升學服務

我们为国内学生服务

海外升学辅导、协助申请入学表、入学注册、出入境管理局签证、学生出国留学签证、建议您所适合的住宿安排、当地接机安排、学生跟进服务及如需要时协助安排补习辅导（补习辅导不计算在家学费及住宿中）。

（电子邮件／Email:china@icanstudy.com)

Tips!

同學們：如您沒有TOEFL、IELTS或不能達到該學校之要求，我們有好消息，不用再考了！

我們的國際網頁

Web : http://www.icanstudy.com

TEL : 2368 5993

FAX : 2721 5321

營業時間：星期一至五 11:00am-7:00pm

星期六 10:30am-4:00pm

香港九龍尖沙咀諾士佛台十號四樓A室（美麗華戲院旁斜路直上轉右）



我們身為秘密「技工」，當然要盡心盡力找一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你們一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為－

BY 情報局長助手咸旦仔

秘密技攻













18 WHEELER

日本丸出現！

機種： Dreamcast

提供者： 《遊戲組情報組》

相信有玩過《18 WHEELER》的朋友都發覺，在遊戲中可選擇的車種只有4架那麼少，玩起來好像有點兒沉悶。情報組有見及此，於是今次特地介紹有關遊戲中取得隱藏車的方法給大家。令隱藏車出現的方法非常簡單，就是在開始畫面時按著A、B、X、Y鍵任何一個不放，接著再按START進入遊戲，這樣在選擇車輛時便會多了「日本丸號」供玩者選擇。









EXERTME RACING SSX

全隱藏要素大公開

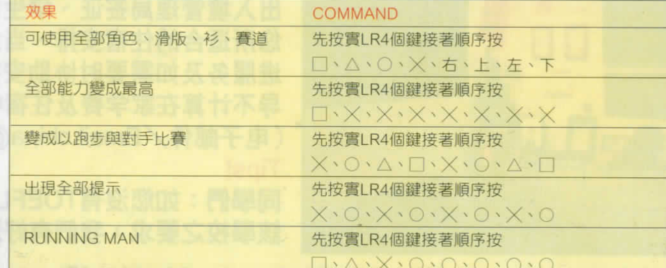
機種： PlayStation 2

提供者： 《遊戲組情報組》

PlayStation2之最新滑雪遊戲，在遊戲中可選擇的人物和賽道相當之多，不過有些人物或賽道就須要完成一定條件方可使用。對於一些技術不太好的朋友來說要取得全部角色、滑版、衫和賽道就非常困難了，不過大家不用擔心，現在情報組便教大家用秘技令全部角色、滑版、衫和賽道都能使用吧。先進入OPTIONS畫，之後就依照以下的COMMAND輸入便可。







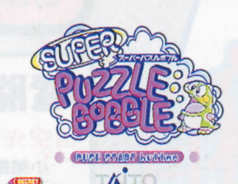
效果	COMMAND
可使用全部角色、滑版、衫、賽道	先按實LR4個鍵接著順序按 □、△、○、X、右、上、左、下
全部能力變成最高	先按實LR4個鍵接著順序按 □、X、X、X、X、X、X、X
變成以跑步與對手比賽	先按實LR4個鍵接著順序按 X、○、△、□、X、○、△、□
出現全部提示	先按實LR4個鍵接著順序按 X、○、X、○、X、○、X、○
RUNNING MAN	先按實LR4個鍵接著順序按 □、△、X、○、○、○、○、○

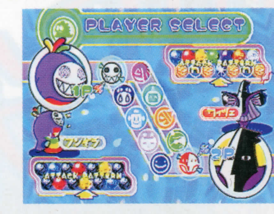


SUPER PUZZLE BOBBLE
泡泡龍都有隱藏人物

機種： PlayStation 2
提供者： 《遊戲組情報組》

相信大家都有玩過泡泡龍系列的遊戲，今次在PS2上推出SUPER PUZZLE BOBBLE就以難度來說已是泡泡龍系列中最高的一隻，而且還加入了大量新人物供玩者選擇，令遊戲的變化比之前的系列多。不過最令人感興趣的就是在遊戲中竟有隱藏人物，只要玩者在開始畫面時順序按△、右、左、△的話，畫面左下角便會出現一個ICON，在這時進入遊戲便出現FUNGRA(フンギラ)和KATSH(カッツェ)這兩名隱藏人物了。









K-1 GP2000
大頭仔拳手

機種： PlayStation
提供者： 《遊戲組情報組》

全日本最受歡迎的自由搏擊大賽「K-1」每年都必定會移植至PS上，今次GP2000除了有大量隱藏人之外，在遊戲中還可令拳手變成一個大頭仔或穿著有形的外套落場比賽。而使用這些隱藏模式非常簡單，先是大頭仔拳手，只要在進入比賽前的LOADING過程中連續按SELECT直至進入比賽為止便可。而穿著外套落場比賽，則在選擇拳手時按著L2不放便可。









DINO CRISIS 2
恐龍大對決

機種： PlayStation
提供者： 《遊戲組情報組》

一向以格鬥遊戲出名的CAPCOM，在推出其他種類遊戲時亦不忘將自己最擅長的格鬥模式放進遊戲，大家可能不太明白我在說什麼吧！CAPCOM在早前推出了《DINO CRISIS 2》加入了一個名為「DINO DUEL」的模式。只要玩者將遊戲完成後，利用VITAL CREDIT在「DINO COLOSSEUM」的「PLAYER ENTRY」中加入新恐龍，當加入一隻為以上恐龍後，遊戲便會追加「DINO DUEL」這個模式。而「DINO DUEL」是一個恐龍對戰的模式，與其他格鬥遊戲一樣有時間和體力限制，不過在「DINO DUEL」模式中只要玩者在對戰時候同時按L1、R2和△三次，便會變成無限時間和體力的對戰，而只要玩者重新再輸入一次便會回復原狀。







三國志VII
弁慶都有得用！

機種： PlayStation 2
提供者： 《遊戲組情報組》

三國志遊戲中要找一個出色的武將真的不是一件容易的事呀！而在每一集遊戲中都有一個自行制造武將功能，但隨便輸入名字的話他的能力又不能確保一定高，不用頭痛呢！現在就讓情報組介紹一班擁有高強能力的人給大家吧！

輸入之名稱	武將類型	戰鬥	知力	政治	魅力	特技／兵科／裝備
范增	軍師	83	98	79	68	反計、收拾、偵察、強行、修復、火矢、扇動、神算、虛報、天文、水攻、鼓舞、穴攻、鬼謀、評價／步兵
シブサワ	萬能	90	90	90	90	諜報、發明、商才、強行、行動 、評價、富豪／步兵、象兵／象
卑弥呼	魅力	8	72	81	97	收拾、強行、鼓舞、鬼謀、行動、醫術、占卜、評價、富豪／步兵／樓船
孫武	萬能	90	100	74	82	諜報、反計、收拾、偵察、突擊、強行、修復、水軍、火矢、扇動、神算、虛報、水政、鼓舞、穴攻、鬼謀、占卜／步兵
蕭何	軍師	30	86	98	77	諜報、商才、反計、收拾、偵察、強行、修復、火矢、扇動、神算、虛報、天文、水政、鼓舞、罵聲、穴攻、行動、評價／步兵
韓信	萬能	94	94	69	86	諜報、反計、收拾、偵察、突擊、強行、修復、火矢、扇動、神算、虛報、水政、鼓舞、穴攻、鬼謀／步兵
弁慶	戰鬥	97	83	57	80	無双、突擊、一騎、強行、水軍、鼓舞、罵聲／步兵／弓
源義経	將軍	99	75	68	96	收拾、偵察、無双、突擊、一騎、強行、水軍、鼓舞、聖痕／步兵／弓
木下猿吉	萬能	80	84	91	99	諜報、反計、收拾、偵察、突擊、強行、修復、火矢、扇動、神算、虛報、水政、鼓舞、罵聲、穴攻、鬼謀、評價／步兵／井闌、蒙衝、樓船
聖德太子	政治	20	83	100	94	諜報、商才、行動、評價、富豪／步兵
張良	軍師	78	98	89	81	反計、收拾、偵察、強行、修復、火矢、扇動、神算、虛報、天文、水攻、鼓舞、穴攻、鬼謀、評價、富豪／步兵
虞美人	魅力	3	33	44	100	收拾、鼓舞、醫術、占卜
項籍	將軍	100	74	50	90	收拾、偵察、無双、突擊、一騎、強行、鼓舞、罵聲／步兵、騎兵／騎馬
三國無双	戰鬥	94	35	35	94	応射、無双、突擊一騎、強行、鼓舞、罵聲／步兵、藤甲
宮本武藏	戰鬥	97	70	13	77	無双、突擊、一騎、強行、鼓舞、罵聲／步兵\

GP樂園

主持人：悟空



基於筆者的E-MAIL信箱實在太多來信，筆者亦因太忙而沒有時間處理，故決定以後會將部份E-MAIL在此解答，當然、E-MAIL信箱方面亦會繼續解答，只是回信速度方面則會仍然……總之請各位讀者見諒。

實在不吐不快

悟空兄：

實在是有些不吐不快，小弟想說一說《高達G-GEN F》的攻略，攻略做得太長，有兩種結果：

(一)按攻略打還打，但由於打得快，下部未出就已經完成了劇情，等下部出了，看到攻略才發現自己有很多地方未打到；

(二)想等到出齊才玩，但這期到手後，上期就找不到了！

這不真的太那個了嗎？或許言詞過激了，不過小弟只是希望小悠能快一點談機體改造方面的東西，如怎樣造出最強的機體。

有些問題想請教悟空兄：

1.PS2有類似DC的VGA BOX的東西嗎？叫什麼名字？其價如何？
2.《THE BOUNCER》確定了發售日了嗎？
3.「POCKET PLAYER」為何只出了兩期就沒有了，以後還會有嗎？小弟很喜歡掌機，很想看一些遊戲的攻略。

foxz@netease.com

覆foxz@netease.com：

小悠於今期已將《高達G-GEN F》的攻略完結，筆者也明白閣下的苦處，在此筆者向閣下承諾以後絕不會再出現這樣攻略拖長的情況，至於你所說的機體改造，相信不久便會出現，請稍等一下。

1.市面上有一個名叫「XRGB」的東西，它的功能和VGA BOX差不多，可以說更好，它可以給AV、S端子、RGB訊號和電腦MON輸出及輸入，聲音方面也可以接駁HI-FI音響，價錢大約$1200左右。
2.此作品暫定於12月發售。
3. 其實「POCKET PLAYER」只是以特刊形式推出，不是什麼連載專題，所以不會太長，不過本刊認為有須要的話「POCKET PLAYER」必會再次與大家見面。

悟空

問題少年福田

TO：能解答我的問題嘅編輯

本大人有D關於Game同事嘅問題。

1.請問邊部係日本最強嘅賽車？？？？
2.你認為"聖劍傳說3"好玩嗎??又認為佢值幾多分(10分為滿)？？
3.你認為"龍界傳說"好玩嗎??又認為佢值幾多分(10分為滿)？？
4.你認為L'Arc~邊首歌最好聽？？(此條請俾時雨答)
5.你認為Eternal Arcadia是否DC機主必買之作？？？
6.你認為現在買PS2是否不智？？？
7.你地GPM編輯資歷最深的是否MS？？
8.你最鍾意邊D漫畫？？

望你地能解答我的問題。

Form：福田二世

覆福田二世：

1.硬要說那部是最強的話應該是「日產R930」。
2.《聖劍傳說3》是隻不錯的遊戲，但若與第二集比較起來反而前作比較好玩，筆者給此作的分數是8分。
3.《龍界傳說》是SQUARE在超任的最後作品，在當時來說此作絕對是一隻上級之作，筆者給9分。
4.他們復活之作—《虹》。
5.這要看買者是否RPG支持者，若是當然是必買之作，若不是那可以說只是浪費金錢。
6.現在PS2還未有行貨，故價錢仍較高，而且現在好玩的遊戲仍然不多，若可以的話還是多等一兩個月看清楚形勢才買也未遲，不過現在買的話也不是不智的行為。
7.在遊戲誌中是。
8.筆早最喜愛的漫畫有兩套，一套是「龍珠」、另一套則是「SLAM DUNK」。

悟空

電腦遊戲問題一羅羅

悟空先生：

小弟是第一次來信的，有些關於遊戲的問題問你，請你回答我的問題：

1.我近來問人借了一隻SS的AKUMAJO DRACULA X (惡魔城X月下之夜想曲)來玩，所以我想問這遊戲有什麼秘技？
2.AKUMAJO DRACULA X (惡魔城X月下之夜想曲)中的"強力冰劍"及"強力雷劍"和"強力火劍"在哪裏才可拿到？
3.PC的Doraemon大富翁在選人畫面中的"？"是什麼？
4.PC的天子傳奇、風雲及Doraemon大富翁有什麼秘技？
5.在風雲中，我找不到莫邪劍、雪飲刀、冥王戰甲和青雲戰袍，請問在那裏才可拿到？
6.在2001年3月出的GB新機GBA大約幾錢(港元)？
7.PS的RockmanX5大約幾錢港幣？

謝謝你回答我的問題。

祝Gameplayers能賣到1000000本。

Gameplayers長期讀者Terry上

覆Terry：

1.這遊戲的一切MS比筆者更加清楚，相信你去信去詢問她比較適合。
2.同上。
3.那個問號是自動選人的意思。
4.這三個遊戲筆者都沒玩過，故不能給你答案，不過你可去信到電腦那邊的同事，相信他們定可給你答案。
5.同上。
6.不知香港會否有GBA行貨，故不能估計其價錢，但筆者估計相信會在港幣600到800元左右。
7.若有行貨的話大約是$498，沒有的話則可以要$600。

悟空

《CVS》全隱藏要素開啟方法

悟空先生：

你好、希望你能替小人解答以下幾個問題：

1.請問DC版的CAPCOM vs. SNK如何得到/使用豪鬼？
2.承接上題，還有什麼秘技/方法可unlock在secret shop裡面的全部secret？
3.請問DC版的18 WHEELER有什麼秘技？

多謝。

小人上。

覆小人：

1.一直也有很多人詢問有關此作如果開啟及使用隱藏角色的方法，如今筆者就將遊戲的隱藏要素出現及使用方法一起刊登出來。

EXTRA COLOR

在角色選擇畫面中，將游標移往所選的人物處，然後依照以下的輸入方法決定。

輸入方法

5P COLOR	LP＋HP
6P COLOR	LK＋HK
7P COLOR	LP＋LK
8P COLOR	HP＋HK
EXTRA CHARACTER	

在角色選擇畫面中，將游標移往所選的人物(隆、八神庵、MORRIGAN AENSLAND、NAKORURU、豪鬼除外)處，然後按著START掣決定。

亂入角色

來自魔界的挑戰者MORRIGAN AENSLAND

出現條件

1.購買NO.63 SECRET FACTOR「來自魔界的挑戰者」(Dreamcast版本專用)
2.選擇CAPCOM GROOVE
3.完成三個回合以後，GROOVE POINT必需超過60以上
4.SUPER COMBO(超必殺技)FINISH四次以上

來自大自然的使徒NAKORURU RATIO 2

出現條件

1.購買NO.64 SECRET FACTOR「來自大自然的使徒」(Dreamcast版本專用)
2.選擇SNK GROOVE
3.完成三個回合以後，GROOVE POINT必需超過60以上
4.超必殺技(SUPER COMBO)FINISH四次以上

最強的挑戰者 豪鬼 RATIO 4

出現條件

1.購買NO.62 SECRET FACTOR「最強的挑戰者」(Dreamcast版本專用)
2.完成五個回合以後，GROOVE POINT必需超過85以上
2.之後的是遊戲所有SECRET的開啟方法。

Dreamcast《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》SECRET SHOP一覽

編號	名稱	SECRET LIST	vs.POINT	出現條件
NO.1	EXTRA COLOR隆	增加四種隱藏顏色	200	使用隆完成arcade mode一次
NO.2	EXTRA COLOR KEN	增加四種隱藏顏色	200	使用KEN MASTERS完成arcade mode一次
NO.3	EXTRA COLOR春麗	增加四種隱藏顏色	200	使用春麗完成arcade mode一次
NO.4	EXTRA COLOR GUILE	增加四種隱藏顏色	200	使用GUILE完成arcade mode一次
NO.5	EXTRA COLOR ZANGIEF	增加四種隱藏顏色	200	使用ZANGIEF完成arcade mode一次
NO.6	EXTRA COLOR DHALSIM	增加四種隱藏顏色	200	使用DHALSIM完成arcade mode一次
NO.7	EXTRA COLOR E.HONDA	增加四種隱藏顏色	200	使用EDMOND本田完成遊戲一次
NO.8	EXTRA COLOR BLANKA	增加四種隱藏顏色	200	使用BLANKA完成arcade mode一次
NO.9	EXTRA COLOR M.BISON	增加四種隱藏顏色	200	使用M.BISON完成arcade mode一次
NO.10	EXTRA COLOR BALROG	增加四種隱藏顏色	200	使用BALROG完成arcade mode一次
NO.11	EXTRA COLOR SAGAT	增加四種隱藏顏色	200	使用SAGAT完成arcade mode一次
NO.12	EXTRA COLOR VEGA	增加四種隱藏顏色	200	使用VEGA完成arcade mode一次
NO.13	EXTRA COLOR櫻	增加四種隱藏顏色	200	使用春日野櫻完成arcade mode一次
NO.14	EXTRA COLOR CAMMY	增加四種隱藏顏色	200	使用CAMMY完成arcade mode一次
NO.15	EXTRA COLOR京	增加四種隱藏顏色	200	使用草薙京完成arcade mode一次
NO.16	EXTRA COLOR庵	增加四種隱藏顏色	200	使用八神庵完成arcade mode一次
NO.17	EXTRA COLOR TERRY	增加四種隱藏顏色	200	使用TERRY BOGARD完成arcade mode一次
NO.18	EXTRA COLOR亮	增加四種隱藏顏色	200	使用阪崎亮完成arcade mode一次
NO.19	EXTRA COLOR舞	增加四種隱藏顏色	200	使用不知火舞完成arcade mode一次
NO.20	EXTRA COLOR KIM	增加四種隱藏顏色	200	使用KIM KAPHWAN完成arcade mode一次
NO.21	EXTRA COLOR GEESE	增加四種隱藏顏色	200	使用GEESE HOWARD完成arcade mode一次
NO.22	EXTRA COLOR山崎	增加四種隱藏顏色	200	使用山崎龍二完成arcade mode一次
NO.23	EXTRA COLOR雷電	增加四種隱藏顏色	200	使用雷電完成arcade mode一次
NO.24	EXTRA COLOR RUGAL	增加四種隱藏顏色	200	使用RUGAL BERNSTEIN完成arcade mode一次
NO.25	EXTRA COLOR VICE	增加四種隱藏顏色	200	使用VICE完成arcade modeE一次
NO.26	EXTRA COLOR紅丸	增加四種隱藏顏色	200	使用二階堂紅丸完成arcade mode一次
NO.27	EXTRA COLOR由里	增加四種隱藏顏色	200	使用阪崎由里完成arcade mode一次
NO.28	EXTRA COLOR KING	增加四種隱藏顏色	200	使用KING完成arcade modeE一次
NO.29	EXTRA COLOR殺意隆	增加四種隱藏顏色	200	使用殺意隆完成arcade mode一次
NO.30	EXTRA COLOR發狂的庵	增加四種隱藏顏色	200	使用在發狂的庵完成arcade mode一次
NO.31	EXTRA COLOR MORRIGAN	增加四種隱藏顏色	200	使用MORRIGAN AENSLAND完成arcade mode一次
NO.32	EXTRA COLOR NAKORURU	增加四種隱藏顏色	200	使用NAKORURU完成arcade mode一次
NO.33	EXTRA COLOR豪鬼	增加四種隱藏顏色	200	使用豪鬼完成arcade mode一次
NO.34	EXTRA CHARACTER殺意隆	在arcade中使用殺意隆	7000	以capcom groove的隆完成arcade mode一次
NO.35	EXTRA CHARACTER KEN	在arcade中使用 KEN	3000	以capcom groove的KEN完成arcade mode一次
NO.36	EXTRA CHARACTER春麗	在arcade中使用春麗	3000	以capcom groove的春麗完成arcade mode一次
NO.37	EXTRA CHARACTER GUILE	在arcade中使用GUILE	3000	以capcom groove的GUILE完成arcade mode一次
NO.38	EXTRA CHARACTER ZANGIEF	在arcade中使用ZANGIEF	3000	以capcom groove的ZANGIEF完成arcade mode一次
NO.39	EXTRA CHARACTER DHALSIM	在arcade中使用 DHALSIM	2000	以capcom groove的DHALSIM完成arcade mode一次
NO.40	EXTRA CHARACTER E.HONDA	在arcade中使用EDMOND本田	3000	以capcom groove的EDMOND本田完成arcade mode一次
NO.41	EXTRA CHARACTER BLANKA	在arcade中使用 BLANKA	2000	以capcom groove的BLANKA完成arcade mode一次
NO.42	EXTRA CHARACTER M.BISON	在arcade中使用M.BISON	3000	以capcom groove的M.BISON完成arcade mode一次
NO.43	EXTRA CHARACTER BALROG	在arcade中使用 BALROG	4000	以capcom groove的BALROG完成arcade mode一次
NO.44	EXTRA CHARACTER SAGAT	在arcade中使用 SAGAT	4000	以capcom groove的SAGAT完成arcade mode一次
NO.45	EXTRA CHARACTER VEGA	在arcade中使用 VEGA	4000	以capcom groove的VEGA完成arcade mode一次
NO.46	EXTRA CHARACTER櫻	在arcade中使用春日野櫻	2000	以capcom groove的春日野櫻完成arcade mode一次
NO.47	EXTRA CHARACTER CAMMY	在arcade中使用CAMMY	2000	以capcom groove的CAMMY完成arcade mode一次
NO.48	EXTRA CHARACTER京	在arcade中使用草薙京	3000	以SNK groove的草薙京完成arcade mode一次
NO.49	EXTRA CHARACTER發狂的庵	在arcade中使用發狂的庵	3000	以SNK groove的八神庵完成arcade mode一次
NO.50	EXTRA CHARACTER TERRY	在arcade中使用 TERRY BOGARD	3000	以SNK groove的TERRY BOGARD完成arcade mode一次
NO.51	EXTRA CHARACTER亮	在arcade中使用阪崎亮	3000	以SNK groove的阪崎亮完成arcade mode一次
NO.52	EXTRA CHARACTER舞	在arcade中使用不知火舞	3000	以SNK groove的不知火舞完成arcade mode一次
NO.53	EXTRA CHARACTER KIM	在arcade中使用 KIM KAPHWAN	3000	以SNK groove的KIM KAPHWAN完成arcade mode一次
NO.54	EXTRA CHARACTER GEESE	在arcade中使用 GEESE HOWARD	4000	以SNK groove的GEESE HOWARD完成arcade mode一次
NO.55	EXTRA CHARACTER山崎	在arcade中使用山崎龍二	4000	以SNK groove的山崎龍二完成arcade mode一次
NO.56	EXTRA CHARACTER雷電	在arcade中使用雷電	3000	以SNK groove的雷電完成arcade mode一次
NO.57	EXTRA CHARACTER RUGAL	在arcade中使用 RUGAL BERNSTEIN	4000	以SNK groove的RUGAL BERNSTEIN完成arcade mode一次
NO.58	EXTRA CHARACTER VICE	在arcade中使用 VICE	2000	以SNK groove的VICE完成arcade mode一次
NO.59	EXTRA CHARACTER紅丸	在arcade中使用二階堂紅丸	2000	以SNK groove的二階堂紅丸完成arcade mode一次
NO.60	EXTRA CHARACTER由里	在arcade中使用阪崎由里	2000	以SNK groove的阪崎由里完成arcade mode一次
NO.61	EXTRA CHARACTER KING	在arcade中使用 KING	2000	以SNK groove的KING完成arcade mode一次
NO.62	最強的挑戰者	完成特定條件在最終stage出現挑戰	500	完成arcade mode五次
NO.63	來自魔界的挑戰者	完成特定條件中途出現挑戰	700	使用capcom side十四名基本角色完成arcade mode
NO.64	來自大自然的使徒	完成特定條件中途出現挑戰	700	使用SNK side十四名基本角色完成arcade mode
NO.65	EXTRA STAGE VEGA STAGE	stage select中追加stage	1000	擊敗CPU BOSS「VEGA」
NO.66	EXTRA STAGE GEESE STAGE	stage select中追加stage	1000	擊敗CPU BOSS「GEESE HOWARD」
NO.67	EXTRA STAGE MORRIGAN STAGE	stage select中追加stage	1200	擊敗中途亂入角色「MORRIGAN AENSLAND」
NO.68	EXTRA STAGE NAKORURU STAGE	stage select中追加stage	1200	擊敗中途亂入角色「NAKORURU」
NO.69	EXTRA STAGE豪鬼STAGE	stage select中追加stage	1500	擊敗最終stage亂入角色「豪鬼」
NO.70	EXTRA STAGE SECRET	stage select中追加stage	1500	完成arcade mode以後，有二百五十六份之一的機會出現，其中每購入一個extra stage，出現的機會率就會相對倍增
NO.71	PAIR MATCH MODE	限定2對2的CPU戰模式	1800	擊敗arcade mode中途亂入角色「MORRIGAN AENSLAND」和「NAKORURU」一次同時完成arcade mode
NO.72	CHARACTER RATIO SELECT	VS mode自由設定角色RATIO數值	1500	擊敗arcade mode中途亂入角色「豪鬼」一次
NO.73	懷舊主題曲	可在game option中轉換背景音樂	1500	完成pair match mode一次
NO.74	PLAYER CHARACTER MORRIGAN	在arcade中使用MORRIGAN	8000	擊敗MORRIGAN及購入capcom十四名extra character
NO.75	PLAYER CHARACTER NAKORURU	在arcade中使用NAKORURU	8000	擊敗NAKORURU及購入SNK十四名extra character
NO.76	PLAYER CHARACTER豪鬼	在arcade中使用豪鬼	9500	擊敗豪鬼及購入NO.73、NO.74、NO.75
NO.77	RUN & DASH	可在game option中轉換RUN和DASH	1800	購入NO.74、NO.75及完成pair match mode三次

3.日本方而暫時沒有遊戲的秘技公佈。

悟空

封神演義問題

To：悟空大師

你好！本人第一次來信，請多多指教。本人只是得一個問題是關於Wonder Swan的《仙界伝封神演義》，本人玩到呂雄和太公望去找雷震子時，要找水源，本人在村找了很久也找不到，請你告訴我找水源的方法。

如果知道，你可以E-MAIL給我，萬分感激。

祝一年好過一年

小愛

悟空先生：

你好！小女子是第一次來信的，小女子最近買了WS的《仙界伝》開始時一切都很順利，但到了找雷震子時，便要找水源，便不知道怎樣找了。請你告訴我找水源的方法。在GamePlayers的122期的《仙界伝》攻略只是說呂雄和太公望遇到雷震子，而沒有說明找水源的方法。十萬個請，請你告訴我找水源的方法吧。還有、請開在那裡可以買到Lucifer的CD？我很喜歡聽這樂隊的歌，因為聽的時候會宥舒服。悟空先生，你喜歡Lucifer嗎？如果你忙的話可以E-MAIL給我。

請盡快回覆：祝身體健康！

明日香上

覆小愛及明日香：

兩位的問題都是雷震子找水源那部份，筆者替兩位向小璘查詢過，她的答案如下：

只要在北海處，到那裡的富豪家發生事件便可。

至於明日香的第二個問題，筆者較愛聽久保田利伸的歌，而Lucifer的CD若信和找不到的話相信很難才可找到，你可到該處試找一下。

悟空

大家若有任何問題，就算與遊戲無關也沒所謂，也可寄信到筆者的花果山，筆者定當竭盡所能為大家解答一切疑難。來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『花果山信箱主持人收』，又或者大家可以E-MAIL到筆者的電郵，地址是「goku@gameplayers.com.hk」。

motogp



TEXT：時雨

PS2

發售商：	NAMCO
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM×1
記憶：	56KB以上
發售日：	發售中
RAC／對應DUAL SHOCK	

基本技術及全五條賽道攻略！

近期難得一見的優秀電單車遊戲《MotoGP》，相信不少人都已被它極為像真的畫面所吸引吧。可是本遊戲不單止畫面像真，就連操作方法也和真正的電單車沒有什麼分別。如果大家當它是普通遊戲來玩，定會發覺它極之難控制。因此本攻略會集中介紹駕馭本遊戲內電單車的基本技巧，和五條賽道的攻略要點。





《MotoGP》的基本技巧

1. 起步ROCKET START

有玩開賽車遊戲的朋友應該都知道，在起步時如果不斷按實油門，反而會令起步的速度減慢，令玩者一開始就被對手拋離。正確的起步方法，是保持引擎的轉數在1萬2000轉左右，當「GO！」出現時，才將油門盡開。要成功做到這點，玩者應該將手掣改為ANALOG模式。

這技巧在SEASON和CHALLENGE MODE中可說是必要的技巧，因為不能做到ROCKET START，在SEASON MODE中一開始就會被敵車拋離，而在CHALLENGE MODE中，有沒有ROCKET START足以令成績相差一秒以上！



◆將引擎轉數保持到12000轉左右（轉數計的11和12之間）



◆在「GO！」字出現時踏盡油門，車頭如果昇起即代表成功

2. 緊記需要減速的地方

玩慣其他賽車遊戲的朋友可能早已察覺到，電單車在高速度行走時，其轉彎的能力和普通賽車是相差很遠的，即使是一些角度很細小的彎位，也一定要先行減速才能安全通過，而且單是靠放開油門就能通過的彎位在本遊戲中也不算多，大家由此可知道剎掣技巧在本遊戲中是多麼的重要。電單車比賽中的一句格言是——「為了跑得快，速度要慢」，這是每個《MotoGP》玩者都要緊記的。如果玩者在決定剎車的時機和幅度上感到困難，不妨將遊戲的難易度SET為「EASY」，這樣遊戲就會在一些困難的彎位處給予玩者剎車的提示。



◆為了應付在大直路之後的急彎，許多時玩者都要預早剎掣以降低入彎的速度

3. 善用傾斜時的自然減速

電單車在轉彎時需要將車身傾斜，而在這個狀態下電單車會稍為減速，加速能力也會下降。因此在大直路上玩者應該盡量保持車身垂直，以盡快達到最高的速度。不過同樣道理，玩者在一些微彎的賽段上只需要將車身傾斜，便可以不使用剎掣來高速通過。



◆當進入直路時應該盡量將車身保持垂直



◆有些彎位單靠放開油門及傾斜車身便可以通過

4. 取LINE要正確

由於電單車的轉彎能力比不上普通賽車，因此取LINE的技巧（即找出賽道內最短、最直的路徑）在本遊戲中變得特別重要。如果玩者自己找不出最好的路線，不妨先在ARCADE MODE中沿著CPU車手的行走路徑練習，又或者沿著賽道上那條較深色的線（呔痕）去走。這條呔痕代表著最多車曾經走過的地方，一般來說就是賽道上最短的路徑。玩者只要用上適當的剎車技巧，盡量沿著呔痕去走，成績一定會比盲目地轉彎來得好。



◆地面上黑色的呔痕是極佳的取LINE指標



◆觀察ARCADE MODE中CPU車手的走法，有助玩者改善時間

轉彎的基本技巧

不論是任何賽車遊戲，轉彎的基本都是「OUT-IN-OUT」和「SLOW IN-FAST OUT」，相信只要要有玩過賽車遊戲的玩者，多多少少都會聽過這兩句術語。

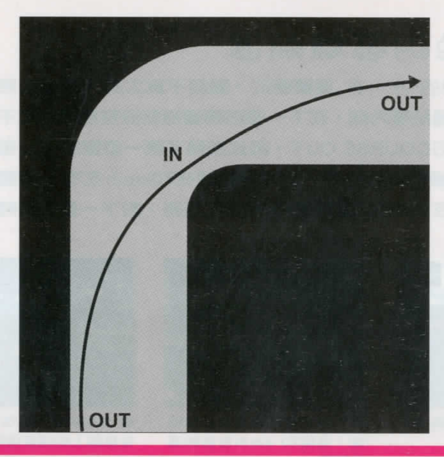
在《MotoGP》中轉彎的技巧也是一樣。在進入彎位之前先將車保持在路的外側(OUT)，進入彎位後便立即將車轉向路的內側(IN)，最後離開彎位時則重新回到路的外側(詳見右圖)。

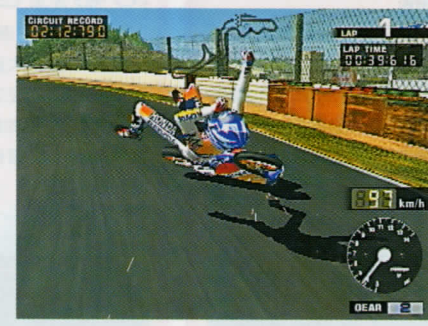

◆ 入彎之前必定要先行減速


◆ 速度放慢後，開始轉向彎位的內側


◆ 到達彎的頂點後，將車身拉直並立即加速

如果單是計算距離，一直沿著路的內側走是最短的，但這樣做車速一定要降到最低，否則高速行車時的離心力會令車子立即衝往路的外側，結果也是得不償失。因此「OUT-IN-OUT」才是最理想的轉彎方法。

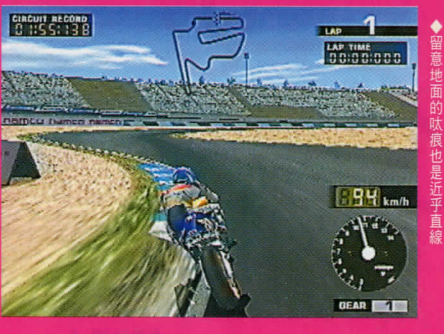


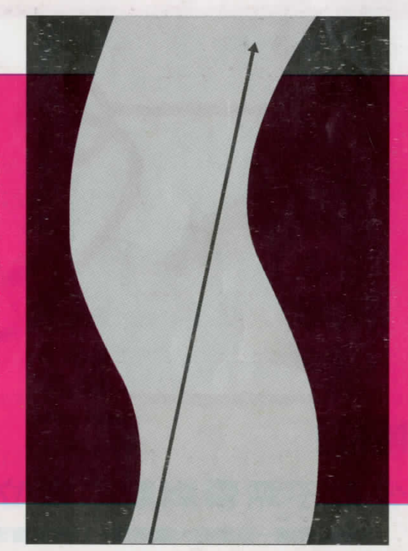

◆將SIMULATION設定為ON後，只要在傾斜車身時大力加速，就會立即人仰馬翻！

至於「SLOW IN-FAST OUT」，在之前筆者也說過它在《MotoGP》中重要性了。在進入彎位前玩者必須先將速度減慢(幅度視彎位的角度而定)，然後一口氣將電單車向彎的方向傾斜，當車頭方向已到達脫出線時，便立即將車身回復垂直狀態，並踏盡油門加速離開。記住當車身是在傾斜狀態時，即使開盡油門加速力也不會高，十分缺乏效率。如果玩者設定了「SIMULATION」是「ON」的話，更會因此而滑倒！

轉S字彎的技巧

S字彎是一種比較特殊的彎位，因為如果玩者在遇到它時仍依著「OUT-IN-OUT」的原則去處理，就很可能浪費了無謂的時間。其實通過S字彎的技巧，是找出兩個連續彎位之頂點，然後盡量以直線的方式快速通過。這樣做不論是車的減速幅度和車的傾斜角度都可以縮到最少，所需時間當然也最短。


◆留意地面的呔痕也是近乎直線



利用CHALLENGE MODE去改善時間！

本遊戲的CHALLENGE MODE是個讓玩者去挑戰各式各樣高難度任務的模式，在完成後遊戲會給予玩者一些獎勵，另如隱藏車手和新電單車等等。由於這處收錄了遊戲內幾乎每一個難過的彎位，因此如果大家想改善自己的實力，最方便的做法就是花點時間在這裡逐一練習。若果玩者能夠取得「金牌」級的成績，就代表你已充分掌握到轉該彎位的技巧！



◆在CHALLENGE MODE中玩者可以不斷重覆練習同一個彎位。

賽道攻略 1

PAUL RICARD



所在地：法國
全長：3.813km
預賽最佳時間：1'20"969
決賽最佳時間：1'21"487

在五條賽道當中，這條算是比較容易的一條，原因是它的直路多，彎位少，非常適合本遊戲的初心者作練習之用。本賽道中那條長1.1km的超長直路，是整套遊戲中玩者可以跑得最快的地方，喜歡「飛車」的朋友必定會愛上它！

POINT 3

小心被眼前的景象蒙蔽

這裡一開始時的弧度並不大，因此可能令玩者產生可以用高速通過的錯覺，但其實在轉彎的途中弧度會突然轉大，胡亂加速的話很容易COURSE OUT。所以玩者應該意識著地面的呔痕來入線和調整速度(約在100km/h左右)，「忍耐」是轉這個彎的要訣。




◆將車速降至100 km/h，並一直沿著呔痕行走。在這處保持正確的路線比速度更加重要

POINT 4

沿著綠色的區域前進

在終點前出現的「左→右」連續彎位，難度不算太高。不過如果在入第一個左轉彎時太過貼著內側，在下一個右轉彎時就很容易因為來不及修正方向而在路的左方COURSE OUT。因此在轉了第一個彎時，玩者最好立即向著路右側的綠色區域駛去，並保持車速在70km/h左右，轉彎便應該沒有問題。玩者在這個彎位能否順暢地進入直路，對下一個圈的時間會有很大的影響。



◆入彎時應該保持在路的中央部份



◆然後直接穿過這綠色的區域，並用70 km/h左右的速度轉彎



◆成功的話，玩者就能保持在直路上的速度優勢



POINT 2

少數不需要剎掣的彎位

在經過長達一公里的大直路後，玩者就會來到這個微彎但很長的彎位。在這裡大家可以不用剎掣，而只是利用放開油門來放慢速度，保持速度在130km/h左右，再緊記著「OUT-IN-OUT」的原則，便可以用高速通過這裡。



◆如果玩者的最高速度可以達到300km/h以上，筆者建議在這裡都是剎一剎車比較安全

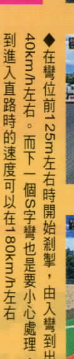


◆放開油門，並保持車速在140km/h上下

POINT 1

全力剎掣去安全通過直角彎

本賽道的第一個彎位居然已是個直角彎，而且之前更是一條大直路！因此玩者只要一不小心便會立即「COURSE OUT」，必須注意。剎車的時機是在穿過了頭頂的廣告版後一秒左右，而入彎時的速度要在40km/h上下。成功過了這關之後，接著立即又會有一個S字彎。不過由於路的兩旁有很寬闊的綠色區域，玩者可以很輕鬆地在中間以直線方式通過。





◆在彎位前125m左右時開始剎掣，由入彎到出彎整個過程的速度都要在40km/h左右。而下一個S字彎也是要小心處理，盡量保持以直線行車，使到進入直路時的速度可以在180km/h左右

賽道攻略2

JEREZ



所在地：西班牙
全長：4.423km
預賽最佳時間：1'42"941
決賽最佳時間：1'44"127



這條賽道的最大特色，是它的彎位和直路的分佈非常壁壘分明，即是俗稱為「STOP & GO」類型的賽車場。雖然聽起上來好像很容易，但這種設計對電單車手來說往往是個陷阱，因為一旦在直路上剎掣遲了，COURSE OUT就很難避免。因此可以說它是一條最能考驗電單車手減速和取LINE技巧的賽道

POINT 4

最後一個彎也不要鬆懈

終點前的最後一個彎位。它的弧度相當大，之前又是直路，因此不剎掣的話基本上沒有可能成功通過。一邊意識著地面上的呔痕，一邊以低至60km/h的速度去轉彎，便能暢順地進入最後直路。




◆ 能否盡快轉入直路，是影響下一圈時間之關鍵

POINT 3

連續的直角彎內不需剎掣

直角彎本身不是太過麻煩，但連續兩個的話就比較考功夫了。其實將它們視作一個彎看待，可能會來得更適合。在進入這個彎位前需要剎一剎掣，幅度不用太大，車速可以保持在90km/h左右。當完成了第一個彎，開始進入第二個彎之際，這時玩者則不用剎掣，只需要放開油門調整車速至110km/h，便能輕鬆過關。善用這段路位於內側的緣石也是這個彎位的要訣。





◆第一個彎、接著下來的小直路和第二個彎位處都設有藍色的緣石，沿著它們來走就是最短的路徑

POINT 2

大直路後的急彎別失誤

這個彎是在大直路之後出現，因此剎掣的時機非常之早。由於周圍的環境缺乏可供記認的標誌，相信大家要多加練習才能掌握到正確的剎車點。如能夠成功突破這個彎，之後的路容易走許多，因此玩者不要貪「一時之快」，應該等到車完全指著彎位的出口時，才一口氣進行加速。



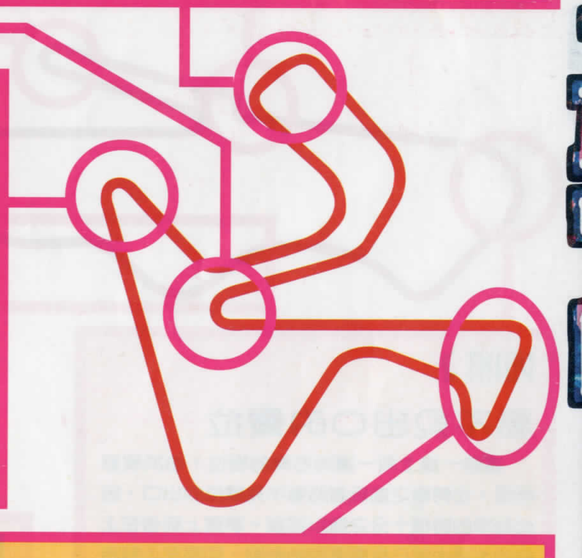
◆ 在這個位置已經需要剎掣了



◆ 以100km/h以下的速度通過



◆ 到達出口後，立即加速，並將車駛近右側，準備過下一個彎位



POINT 1

兩個彎之間小心加速過度

在開始後不久的第一個彎位，其弧度相當大，不預先將車速減低絕對會COURSE OUT。在過了第一難關後，如果玩者打算在「直路」上大擅加速就中計了！因為下一個彎位很快就會出現，而且它的弧度比上一個更大，近乎是一個髮夾彎。在這裡玩者的速度要降至50km/h左右，並盡量靠著路的內側前進。因為如果這裡的LINE取得好，下一個彎玩者就可以完全不減速也能夠通過！

◆ 第一個彎位要在這個位置開始剎掣減速




◆ 以80km/h的速度通過



◆ 接著在經過廣告版下面時再次剎車



◆ 盡量貼近彎位的內側

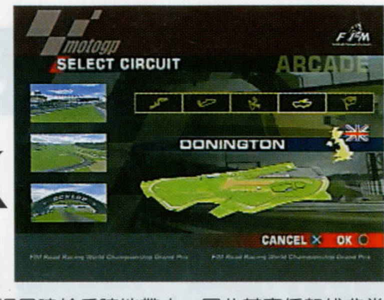


◆ 最後開盡油門，一氣呵成地通過接著下來的左轉彎位

賽道攻略3

DONINGTON PARK





所在地：英國
全長：4.023km
預賽最佳時間：1'32"128
決賽最佳時間：1'32"661

這個位於英國的賽車場是建於丘陵地帶中，因此其高低起伏非常劇烈，也因為這個原因，在這賽車場內某些彎位會因為高低差而影響到車手的視野。本賽道的另一個特色，是它前半部和後半部之間的差異。前半部的彎位多數不太急，難度不高，但一到了終點附近，居然連續來幾個髮夾彎，經驗不足的車手很容易版它殺個措手不及。

POINT 4

快少許都會致命的S字彎

在本賽道最長的直路上突然出現的S字彎，這時剎車的技巧非常重要。剎車的時機大概是在右手面那個「100」的牌附近，這時不用客氣，一口氣將由接近280km/h的超高速降至40km/h左右




◆ 在經過「100」的牌後立即全力剎掣



◆ 在兩個彎中間取得直線，但小心不要走出綠石之外，因為遊戲會當你走SHORTCUT，成績不被接納

POINT 5

整條賽道最低速的彎位

又是一個直路後的急彎，和之前同樣，玩者剎掣時機必定要捉得很準。而入彎時的車速更需要降至35km/h上下，並盡可能全程靠著路的內側，以縮短行走的距離。



◆ 在通過了寫著「100」的牌後少許時開始剎掣



◆ 全程貼著內側通過

POINT 1

認清楚剎車點

本賽道的第一個彎位並不太難，只是視野不太好，有可能影響到玩者的判斷。加上之前是前路來的，小心速度過快而COURSE OUT了。其實在這裡只要玩者心目中有明確的剎車時機和目標速度，就必定可以用高速通過。



◆ 在藍色綠石終結時開始剎車(見圖)



◆ 將車速降至90km/h左右



◆ 最後沿著地面的呔痕離開

POINT 3

看不見出口的彎位

這個一邊上斜一邊向右轉的彎位，由於視野所限，在轉彎之前玩者將看不見彎位的出口，因此剎車的時機十分之難以捉摸。事實上玩者在上斜的半路中途已經需要開始剎掣，如果在上斜時玩者仍然開盡油門，一到山頂時便會立即COURSE OUT。理想的入彎速度為80km/h左右



◆ 在這個位置開始剎掣



◆ 到這裡仍然看不見出口，忍耐……



◆ 如能順暢地進入直路便完美了！

POINT 2

取LINE技巧決定一切

在過了第一個彎後，接著下來的三個彎看似容易，但其實在這裡只要出現些微失誤，對成績都會巨大影響。過頭兩個彎位最重要的是取LINE正確，在進入彎位時稍微放開油門減速(不用剎掣)，速度保持在160km/h左右，並以「OUT-IN-OUT」方式全速通過。這裡一旦取LINE出錯，弄得要剎掣修正方向的話，就一定會被其他車手趕過。

到了第三個彎位，玩者則需要稍為剎掣，理想速度為100km/h左右。

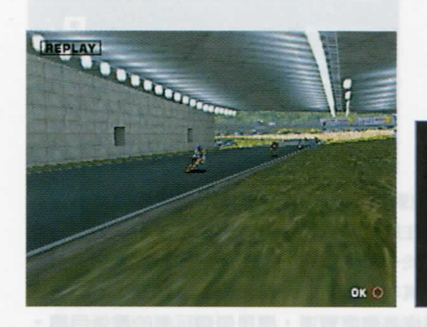


◆ 在這藍色的綠石處開始放開油門



◆ 接著這個左轉的彎位也是一樣，以放油的方式通過

賽道攻略4



MOTEGI

所在地：日本
全長：4.801km
預賽最佳時間：1'50"826
決賽最佳時間：2'02"889

這個「TWIN RING MOTEGI」賽車場於97年建成，由於它同時擁有「ROAD COURSE」(即普通道路賽道)和「OVAL COURSE」(橢圓形高速賽道)兩條賽道，因而得名。和JEREZ類似，它也是個「STOP & GO」類型的賽道。在每一段直路後都有各式各樣的直角彎、髮夾彎、V字彎等去挑戰玩者，難度很高。

POINT 4
以轉彎後的加速力決勝負

這個直角彎位於本賽道最長的大直路之後，進入前充足的刹車是必需的，否則一定會COURSE OUT。留意著左手面的指示牌，當快要到達「100m」之時，立即全力將車速由300km/h降至約50km/h，然後向著彎位內側的緣石轉過去。由於這處的路面相當寬闊，而且路的左面還有一段緣石可作緩衝之用，玩者可以早一步加速，不用害怕COURSE OUT。


◆ 在這個位置刹車，早少許、遲少許都不行


◆ 到達緣石的位置後，立即加速



◆ 下一個彎位會很快來到，請多加注意

POINT 5
最後的難關要以細微的刹掣技巧應付

在終點前這個S字彎，比起之前其他賽道的S字彎都要困難。原因是組成這個複合彎的兩個彎位本身的角度都已十分嚴峻，而且它們兩者所要求的速度和角度都不同，玩者要懂得將它們分開處理。

在進入第一個彎時玩者應先靠近路的外邊，然後將車速稍為降低至130km/h左右，並穿過兩個彎位中間的直線(轉S字彎基本技巧)。當到了下一個彎位時，則將車速進一步減至60km/h左右，並緊靠著右手面的緣石來轉彎。


◆ 第一個彎的刹車點出奇地早出現


◆ 進一步降低車速，沿著緣石的邊離開

POINT 1
不要給寬闊的路誤導了

和其他賽道相比，MOTEGI的路一般都十分寬闊，相對來說不太容易COURSE OUT，但這並不代表玩者在取LINE和刹掣時可以鬆懈！因為這些看似容易的彎位一旦超速進入，玩者立即就會衝了出去路的外側，影響成績。因此刹車的位置要緊記在心，不能有錯。


◆ 在「100m」牌附近開始刹掣


◆ 入彎時速度在70km/h左右

POINT 2
基本功「OUT-IN-OUT」最能發揮威力

這個V字彎沒有髮夾彎那麼急促的弧度，但卻比直角彎要難，尤其是進入和脫出的路線很難捉得準。不過如果「OUT-IN-OUT」的技術做得好，就能大幅改善時間，是超越敵車的大好時機！


◆ 在通過了上一個S字彎後，立即靠近路的右邊，並在圖中位置刹掣


◆ 沿著路旁的緣石前進


◆ 成功以高速脫出！

◆在這個位置開始刹掣

◆經常意識著藍色緣石的位置，以它為中心點去轉彎

◆最後保持車身垂直，爭取時間加速進入直路

POINT 3
目標是以高速進入直路！

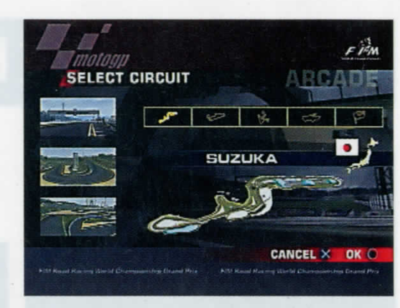
這個髮夾彎位於兩條大直路的中間，能否成功將之攻略可說是本賽道決定勝負的關鍵。這個彎位的刹掣點是在寫著「100m」的牌之前少許，一口氣將速度降至50km/h左右。接著用「OUT-IN-OUT」此基本技巧，細心地、慢慢地轉彎，直到車完全對著之後的大直路後，便可以盡情加速。

賽道攻略5

SUZUKA



所在地：日本
全長：5.864km
預賽最佳時間：2'05"772
決賽最佳時間：2'06"746



世界有名的日本鈴鹿賽車場，相信不少喜歡賽車的朋友都會對它很熟悉吧，因為它實在於太多賽車遊戲中出現過了！鈴鹿是一條集合了各種高難度彎位於一身的賽道，其特色之一是非常長，走畢一圈需時超過兩分鐘，其次是彎位多，玩者在整場賽車中不會有任何喘息的機會。征服這條高難度賽道，應是每個玩者的最後目標。

POINT 3

最大級的髮夾彎要忍耐

這是整個遊戲中最嚴峻的髮夾彎。基本上通過這裡的方法只有一個，就是由始至終都以超低速通過。玩者一旦貪心，想在未完全脫離這個彎前就加速，筆者可以保證你會COURSE OUT！




◆ 由進入直至到達彎位的頂點為止都要一直減速



◆ 全程以40km/h左右的速度通過

POINT 4

千萬不要SHORTCUT！

這個S字彎是鈴鹿賽車場最強、最麻煩的彎位。玩者如果在見到彎位時才收掣已會來不及，並且會像一支箭般劏上砂地上，因此在之前的斜路上玩者已經須要全力剎掣，將速度降至50km/h左右。只要你能夠成功減速，通過之後的S字彎應絕無問題。另外留意如果不幸劏上了砂地上，玩者在該圈的成績將不會計算在成績之中。

◆ 在經過了廣告板後約半秒後剎掣





◆ 保持低速……



◆ 安全通過！

POINT 1

面對連續不斷的S字彎要收慢速度

在完成了首兩個彎之後，玩者就會來到這段共由四個彎位所組成的S字彎區域，這裡其實是本賽道中一個極之關鍵的地區，因為玩者在直路或髮夾彎等地方要超越對手並不容易。相反，在這些中速彎位處只要是一個細微的失誤，都可以令車脫離正確的路線，因而大幅影響出來的成績。

這裡頭三個彎都弧度都不大，因此玩者可以不用剎掣，改用放開油門的方法來減速。只要玩者進入的速度正確(在120km/h左右)，而且是沿著地上的呔痕行走，速度應不會太差。至於最後一個彎位由於弧度較大，需要剎一剎掣才能通過(速度在90km/h上下)。



◆入彎的速度太快，反而會令出彎時「脫軌」，得不償失



◆沿著地上的呔痕去走是最安全的做法

POINT 2

橋底前的彎位要小心處理

在橋底前這兩個彎位，最初的一個應不會對大家構成問題，但接著的一個其角度則相當急促，如果玩者在過了第一個彎位後胡亂加速，在接著的彎位便會立即COURSE OUT，大幅影響下一段直路的成績。



◆ 以120km/h的速度通過第一個彎位



◆ 之後的直路可以稍稍加速，但要意識著下一個彎位



◆ 再將速度降低至100km/h以下，安全進入直路

TEXT：咸旦仔

生產商：	CAPCOM
售價：	2800日圓
容量：	GD-ROM X 1
記憶：	16 BLOCK
發售日：	發售中
RPG／對應KEYBOARD	

盜賊天使

SCENARIO 3「泥棒少女RADIA」

ELDORADO GATE

RADIA（ラディア）

年齡：14歲
身高：？cm
體重：？kg
特殊能力：「盜竊(盗む)」





第三話之主角，被稱為泥棒少女的大盜王RADIGAN之女，完全承繼了父親的盜竊能力，她的身手更勝其父，每一次與人對話時都能在不知不覺間將對方的物件偷去。在父親死去後便一直獨自在馬丹拿市生活。

STORY



故事就由大盜王RADIGAN(ラディガン)開始，被喻為神偷的他所盜竊過的物件超過一千件從沒失手，但在一次盜竊中卻被FULIMUN(フリムン)捉住並判以死刑。在處刑時RADIGAN並未有因自己的所作所為而感到後悔，反而覺得最遺憾的是不能達到長生不死的願望。這時刑場的一角，一對母女正因看著自己的至親被處決而感到傷心，雖然女孩想上前看看父親，但卻被警備員阻止，回頭更看見母親因不忍目睹至親死去而離開。RADIGAN因市民如此對待自己而感到非常氣憤，並在臨死前揚言他必定會回來報仇的。



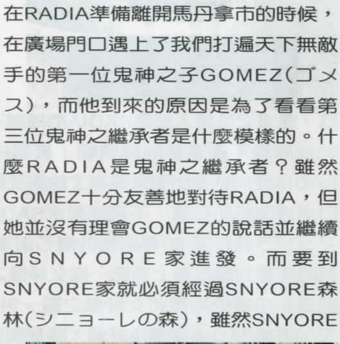




十年後的馬丹拿市(マデラの町)，被市民稱為泥棒少女的大盜王RADIGAN之女RADIA(ラディア)在那件事之後便一直獨個兒生活，更完全承繼了父親的身手成為了一名出色的小偷，她的身手可說是更勝其父，她每一次與人對話時都能在不知不覺下將對方的物件偷去。今天她與平時一樣在市內遊盪，當走至碼頭時看見同樣是孤兒的CIAO(チャオ)傷心的座在一旁，RADIA立即上前查問，得知原來CIAO的船被SNYORE(シニョーレ)搶走了，那可是CIAO唯一的維生工具呢！RADIA聽後便決定替CIAO到SNYORE家取回他的船。就在RADIA準備離開馬丹拿市的時候，在廣場門口遇上了我們打遍天下無敵手的第一位鬼神之子GOMEZ(ゴメス)，而他到來的原因是為了看看第三位鬼神之繼承者是什麼模樣的。什麼RADIA是鬼神之繼承者？雖然GOMEZ十分友善地對待RADIA，但她並沒有理會GOMEZ的說話並繼續向SNYORE家進發。而要到SNYORE家就必須經過SNYORE森林(シニョーレの森)，雖然SNYORE森林內充滿危險，但RADIA仍然要到SNYORE家替CIAO取回他的船。







進入SNYORE森林，在入口的路標上寫著「私人地方，禁止進入」，不過RADIA一於少理繼續前進。在森林內會有不少妖怪出沒，他們的屬性大多是樹屬性，因此大家可在進入森林前先裝備上一些火屬性的道具。另外在森林內的一些地方是佈滿荊棘的，如果RADIA一不留神踏上那處的話便會被扣去一定數量的HP值了。離開SNYORE森林來到SNYORE家前，就在RADIA準備進入屋內的時候卻被









守衛阻止，而這時GOMEZ突然出現並將守衛嚇退，雖然RADIA對GOMEZ的行為摸不著頭腦，不過她一於少理繼續向屋前進。進入屋內，在中央的房間中找到SNYORE，RADIA看見SNYORE便立即上前向他取回CIAO的船，還在他身上偷取到女神像之鍵(女神像の鍵)，SNYORE對於RADIA的突然闖入感到非常不滿，更命令手下將她捉住。就在這時GOMEZ及時趕到，並加入到我方隊中與SNYORE戰鬥。







SNYORE的能力不算太高，但他卻能將我方攻擊轉移到手下身上，因此大家最好先將兩名手下消滅，之後便可輕鬆地將SNYORE擊敗。當二人將SNYORE擊敗後，一名婦人突然從房外走進來，她看見丈夫受傷倒地便立即質問二人為何將他打傷，而就在此時婦人看見RADIA後顯得十分驚





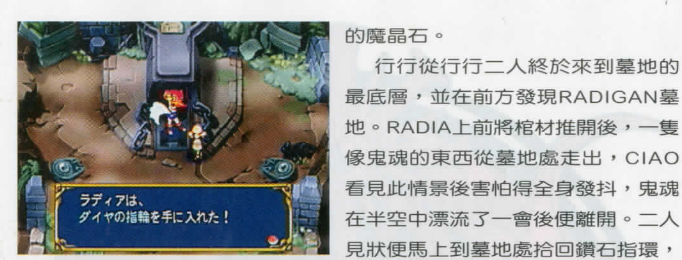
訝，原來這位婦人就是RADIA的母親。雖然是失散多年的母女團聚，但卻完全感覺不到溫馨的感覺呢！接著RADIA母親問二人到來所為何事，RADIA便向她道出到來是為了替朋友取回被搶走的船。RADIA母親聽後一口便答應將船交還，不過她要求RADIA到SALAMANDRA共同墓地(サラマンドラ共同墓地)尋回她的鑽石指環(ダイヤの指輪)，而這時RADIA亦同時留意到母親身上有另一條女神像之鍵(女神像の鍵)，於是便要求在尋回鑽石指環後她要將女神像之鍵一併交還，RADIA母親非常爽快便答應了。接著RADIA便獨自離開大屋到碼頭處將船駛回馬丹拿市，而就在出發之際GOMEZ及時趕上並與RADIA一同返回馬丹拿市。





回到馬丹拿市，CIAO看見RADIA替他取回船隻非常高興，之後更決定與RADIA一同到SALAMANDRA共同墓地找尋鑽石指環，就這樣CIAO便加入成為我方隊員。兩人在市內裝備妥當後便乘船向SALAMANDRA共同墓地進發(CIAO雖然加入成為我方隊員，但他卻不能轉換任何裝備的)，而SALAMANDRA共同墓地的位置就在馬丹拿北面的SALAMANDRA島上。二人來到SALAMANDRA島後便從上方的洞口進入SALAMANDRA共同墓地，SALAMANDRA共同墓地共分三層，而每一個通往下一層的入口都是在墓地中的棺材下方，只要RADIA用力將棺材推開便有機會找到入口或道具。另外，在版圖上的墓碑亦會有一些有關前往最底層的提示，不過那些提示並不是全部正確的。而在墓地中的妖怪大多是樹屬性的並且擁有相當高能力，因此大家最好裝備上火屬性的道具和準備多一些回復系





的魔晶石。

行行從行行二人終於來到墓地的最底層，並在前方發現RADIGAN墓地。RADIA上前將棺材推開後，一隻像鬼魂的東西從墓地處走出，CIAO看見此情景後害怕得全身發抖，鬼魂在半空中漂流了一會後便離開。二人見狀便馬上到墓地處拾回鑽石指環，並立即返回馬丹拿市。

回到市內RADIA與CIAO道別後，便馬上起程到SNYORE家。就在途經廣場時RADIA竟在魔晶機械上看見父親RADIGAN的鬼魂。RADIA立即上前看個究竟，RADIGAN看見女兒已長大成人感到非常高興，並對RADIA說要所有市民的壽命偷去，以報當年





パパ…
感動したよ！！

被處決之仇。就在這時SNYORE的手下突然到來，並請RADIA到SNYORE家見她的母親，而RADIA就在與SNYORE手下對話的時候從他們身上偷取了女神像之鍵(女神像の鍵)。RADIGAN看見女兒的擁有如此高強的身手顯得非常感動，於是決定依附在女兒身旁從而進行大報復，更示範了他的偷取壽命絕技給RADIA看，只要RADIA偷取了對方一件物品，接著RADIGAN便會將那人的壽命偷走。就這樣手下在一迅間便變成了一名老人，同行的同伴見狀也害怕得轉身便走了。RADIA雖然不太願意讓RADIGAN依附，但他始終是其父親因此無奈地只好與他同行。這時玩者必須將馬丹拿市內的市民全部變成老人否則是無法離開的，因此大家就要與市內每一個人對話，當對話完畢後RADIGAN便自行偷取市民的壽命了。正當RADIA準備前往SNYORE家時，GOMEZ再次出現並向RADIGAN作出嚴厲的指責，說完後便對RADIA說會借船一用就離開了。









二人離開馬丹拿市來到SNYORE家，進入屋內將鑽石指環交給母親後，RADIA便在母親身上偷取得女神像之鍵(女神像の鍵)，之後RADIGAN亦將RADIA母親的壽命偷取了。而這時被擊暈的SNYORE亦醒來，他看見變老了的RADIA母親起初也認不出來，但當與她對話後就認出來不過也被眼前的景象嚇暈了。RADIA取得她所須要的東西後便起程返回馬丹拿市了。回到馬丹拿市後RADIA想起GOMEZ離開前曾說會將







一條鎖匙交給CIAO，於是馬上到碼頭找CIAO查問。RADIA與CIAO對話後便從他身上偷取得最後一條女神像之鍵(女神像の鍵)，接著RADIGAN亦將CIAO的壽命偷走。CIAO發覺自己的壽命被偷走後顯得非常憤怒，並向RADIGAN追索回他的壽命，RADIGAN並沒有理會CIAO的說話，只對已將市內所有人的壽命偷走的事而感到興奮，還揚言滿月之時就是他回來報仇的時候了，到時市內所有人都要死。接著RADIGAN再對RADIA說他會在SALAMANDRA島上靜候滿月之時，如果RADIA有興趣的話可到島玩玩，之後便隨著陰沈的笑聲離開了。



RADIGAN離開後CIAO馬上向RADIA表示希望她能替他奪回壽命，RADIA看見自己的好朋友變成這樣也全因自己所致，於是RADIA一口便答應了。RADIA在出發到SALAMANDRA島前，先到冰之女神像(氷の女神像)處使用偷回來的四條女神像之鍵將冰之女神像偷走，接著



便乘船到SALAMANDRA島去。到達島上看見RADIGAN已在等候著她，RADIA立即上前向他索回市民的壽命，RADIGAN當然不會將壽命交還。接著RADIA試圖將壽命偷取可惜也是徒勞無功，最後她只好使用武力奪回，可是以她現時的力量又怎會是偷取了大量壽命的RADIGAN對手。



而RADIGAN就因看見自己的女兒竟為了外人與他動武感到非常憤怒，並以非常強勁的力量不斷攻擊RADIA直至她完全失去知覺才停止。RADIA在昏迷中突然耳旁傳來一把聲音說，如果是憎恨與她有相同血統的話，就要從火山口進入。之後RADIA醒來已在SALAMANDRA島上，而GOMEZ亦同時到來，並對她說未來是由自己來決定的，沒有人可以幫助她的。跟著她便跟據夢裡所聽到的來到火山口處，當走近火山口時火山突然爆發，RADIA立即將冰之女神像掉下火山口，接普火山口便靜止下來了。而這時RADIA再次耳旁傳來昏迷時那把聲音並叫她從火山口跳下去吧！RADIA聽後便鼓起勇氣跳進火山口。





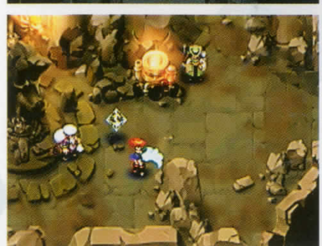
跳進火山後來到地下道，發現石道外全被溶岩先取回冰之女神像，接著便繼續找尋RADIGAN的位置。地下道內的妖怪能力相高而他們的屬性多是火屬性的，因此大家最好先裝備上一些水屬性的道具和回復魔晶石。另外，在地下道中會有一些柱阻塞著，RADIA須找尋按將它啟動方可通過。當RADIA來到鬼神像的山洞處，洞內突然傳來神秘聲音，於是RADIA











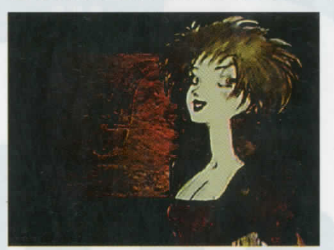
便走上前去查看，這時鬼神像竟發出聲音來並對RADIA說她就是鬼神之魂的繼承者，只要集齊12名鬼神之魂的繼承者便可阻止大惡魔復活。接便將她體內的鬼神力量釋放出來，就這樣RADIA便正式成為鬼神之子了。取得新力量後RADIA繼續找尋RADIGAN，穿過山洞來到水沒之塔(水没の塔)裡，在這裡有SAVE POINT和商人，大家可先在這裡整理裝備。之後便可繼續前進，這裡的地型十分簡單，不過大家要小心在版圖中有一些會掉下的地點，因此大家要小心選擇路線。而這裡的妖怪屬性種類相當多包括有樹屬性、水屬性和光屬性的，以RADIA現時的能力要消滅





他們可說是輕而易舉的事。通過水沒之塔後終於來到RADIGAN的所在地，得到鬼神力量的RADIA立即上前將市民的壽命奪回，當RADIA取回市民的壽命後RADIGAN亦回復最初的模樣，而最終之戰亦由此展開。RADIGAN的能力不算太強，但他能在每次攻擊後作出少量HP回復，而







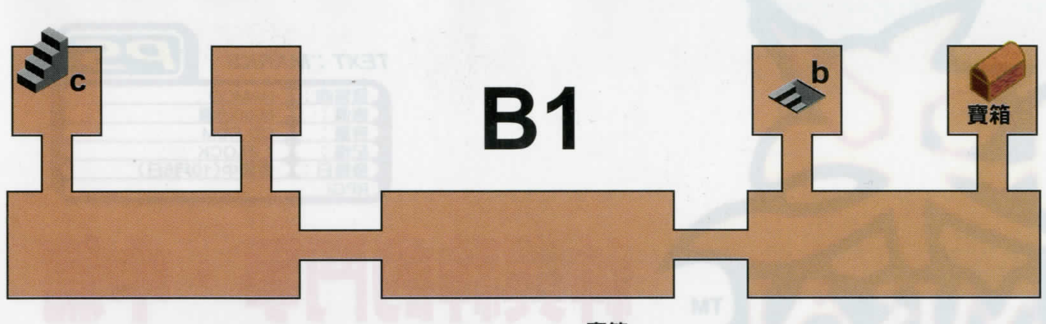


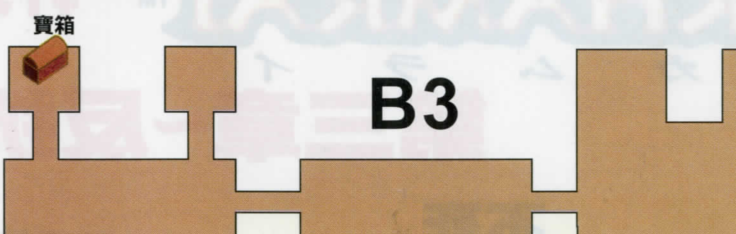
特別要注意是他的魔法攻擊每一次攻擊都能做成相當大的殺傷力。當戰勝後RADIGAN亦隨之而消失於空氣中，而這是所有市民也同時取回了自己的壽命了。CIAO看見RADIA回來顯得非常高興，不過他亦對RADIA說也是時候將冰之女神像放回原處了，RADIA聽後便將冰之女神像放回原來位置，當RADIA準備離開之時天上突然出現一度柱光將RADIA帶走，所到之處原來就是BANTROSS那裡，眾人自我介紹過後RADIA便正式加入成為隊員了。GP



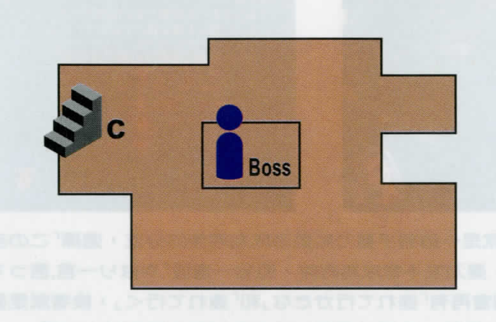


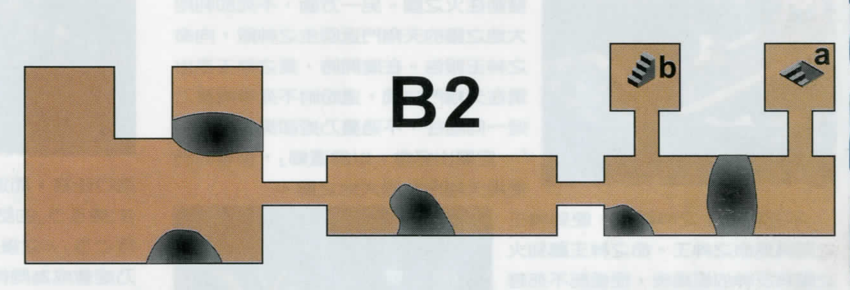
PS
PS2
DC
N64
SALAMANDRA共同墓地
(サラマンドラ共同墓地)
寶箱
Save Point
A
B
C
D
E
寶箱
B1
D
F
E
A
B
C
寶箱
寶箱
墳墓
B2
F
寶箱
神像
藍按扭
藍柱
藍柱
藍按扭
紅按扭
紅柱
白按扭
白柱
白按扭
地下道
寶箱
回復點
寶箱
綠柱
綠按扭
寶箱





水没之塔（水没の塔）





武具

錘系（ハンマー系）

名稱	攻擊	屬性	範圍	效果
ブロンズハンマー	3	×1	單體	—
ヘビーはンマー	7	×1	單體	—
ダブルハンマー	4	×1	單體	—
さへひたかなづち	1	×1	單體	—
ガブリの戦斧	1	×1	單體	—

弓系

名稱	攻擊	屬性	範圍	效果
アイアンボウ	6	×1	單體	—
コウモリの弓	4	×2	單體	—
シンプルボウ	5	×1	單體	—
さびた弓	1	×1	單體	—
音速の弓	11	×1	單體	—
ロングボウ	13	×1	單體	—

短劍系（ナイフ系）

名稱	攻擊	屬性	範圍	效果
星くずの短剣	7	×2	單體	—
アイアンナイフ	9	×1	單體	—
ピジョンダガー	10	×1	單體	—
スパローダガー	3	×1	單體	—

防具

重鎧系

名稱	HP	防禦	回避	屬性	效果
さびた鎧	3	0	0	×1	—
ヘビーアーマー	12	7	0	×1	—
シェルアーマー	3	2	0	×1	—
アイアンアーマー	7	5	0	×1	—
ブロンズアーマー	0	1	0	×1	—
リンクスアーマー	10	3	-3	×1	—

禮服系（スーツ系）

名稱	HP	防禦	回避	屬性	效果
フラットスーツ	4	4	0	×1	—
ボディースーツ	0	2	0	×1	—
小惡魔の裝束	10	6	0	×1	—
スズメのかタびら	2	3	9	×1	—
シンプルスーツ	8	5	0	×1	—

長袍系（ローブ系）

名稱	HP	防禦	回避	屬性	效果
コットンローブ	0	2	0	×1	—
フラットローブ	5	4	0	×1	—
使い魔のベスト	2	3	0	×2	—
スズメの服	8	6	3	×1	—
やぶれたローブ	-2	1	0	×1	—
シンプルローブ	7	5	0	×1	—

飾物

名稱	HP	念	速度	回避	效果
重い石	35	-10	-3	-15	—
ウェンズデーカード	0	1	0	0	—
ダンシングシューズ	0	-10	0	15	—
エンプレス	0	0	0	0	—
ガラクタ	0	0	0	0	—
旅人のパッド	3	0	0	0	—
風の首輪	0	0	4	0	—
風の腕輪	0	0	2	0	—
ターンベルト	0	0	0	12	—
ターンシューズ	0	0	0	6	—
タフな腕輪	10	0	0	0	—
獸の指輪	5	0	0	0	—
旅人のグローブ	6	0	0	0	—
萬象の指輪	5	5	1	3	—
真珠の花	0	0	0	0	—
旅人の手袋	2	0	0	0	—
必殺の寶石	0	0	0	0	必殺率上昇
旅人のはちまぎ	1	0	0	0	—
知惠の輪	0	1	0	0	—
プリエステス	0	0	0	0	—
パワフルリング	35	0	-5	0	—
白金のウロコ	0	0	0	0	—
琥珀の瞳	0	0	0	0	—

神來 KHAMRAI™ カムライ

TEXT：MARKS

PS

發售商：	NAMCO
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中(10月5日)
RPG/	

神與神的鬥爭·中篇

第三章~反抗意識

不死



加賀他們在不死離開後，便立刻出發前往火之國。另一方面，不死即利用大地之國的天翔門返回生之神殿，向命之神王報告。在離開時，葉之神王亦出現在天翔門之間，還吩咐不死帶同蔓乃姬一同前往，不過蔓乃姬卻笑著的說：「一定闖出名堂，以錦還鄉」，接著他們使用天翔門離開大地之國。



不死回到生之神殿後，便到神王之間謁見命之神王。命之神王聽到火之國有反神的組織後，便委託不死趕赴火之國將反神團消滅，不過最令他不明白的是神王居然吩咐帶同小夜姬一同前往火之國，由於這是神王的命令，所以不死不得不從。



為了出發往火之國，不死便到月影她們的房間告知她們，不過在離開月影的房間回到中央廣場時，不死看到月影和小夜姬交談場面，其談話的內容好像和不死有關的。另一方面，不死到蔓乃姬房間門前，卻考慮到底是否帶她一起





進行任務，而這就是一個關乎蔓乃姬是否成為同伴的分支，選擇「このまま,戻ろう」的話，蔓乃姬不會成為同伴，但另一選項「やはり一言,言って行こう」，之後則會再有「連れて行かたな」和「連れて行く」，後者就是蔓乃姬會成為同伴。最後，不死他們便一起到天翔門之間前往火之國。

到達火之神殿後，立刻走到大堂的深處與神官長說話，而得到在火之國洞動的許可。除此之外，神官長提議不死他們先到火之國的首都「艾嘉」，找一個曾是神官的老婦，因為她知道較多有關反神團的資料，於是不死四人為了與老婦見面而向首都艾嘉進發，不過途中需要經過一段荒野之路才可到達。

火之神殿～荒野

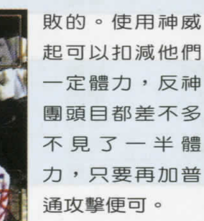
道具

天馬の草履
チキのしすく
カルベナのしずく
シシンの鎧
磨呂兔のかたびら
900バル

到達了首都艾嘉後，月影和小夜姬便離開不死各自行動，而蔓乃姬則與不死一起行動。至於火之神殿的神官長介紹的舊神官婆婆就在水藍通道(水色の通り)的民家內。雖然進入民家後便自動進行與婆婆的談話，但之後則立刻與反神團進行戰鬥，因此需要注意穿越荒野時所消耗的體力，最好事先到宿屋回復或購買回復道具，才進入舊神官的家。



離開舊神官之後，便遇上了反神團的人，而且雙方更立刻進行戰鬥。由於只得不死與蔓乃姬，而不適宜作埋身攻擊，所以戰鬥開始時以全範圍的神威攻擊他們，再加上距離的問題，他們要接近不死需要一定的時間，亦因此是不會失敗的。使用神威起可以扣減他們一定體力，反神團頭目都差不多不見了一半體力，只要再加普通攻擊便可。





加賀

另一方面，加賀他們亦來到火之國的首都「艾嘉」，狩恩和勇亦為了各自行動，而暫時與加賀和奇利巴分開。當他們離開後，加賀和奇利巴便





知道小夜姬亦來到了這個城鎮，所以二人便決定自到教會與小夜姬見面。進入藍色通道(青の通り)的教會後，加賀雖見到神



官，但小夜姬卻不在教會內，因此加賀和奇利巴分開尋找小夜姬。

在橙色通道最入的民家調查而離開時，加賀遇見了狩恩，但她正被幾名大漢大罵，但狩恩卻沒有反擊。加賀經過黑色通道的民家時，加賀遇見了勇，而勇更帶加賀到民家內，原來勇想拜託加賀問狩恩喜歡什麼東西。如果選擇「やだ」就會直接與商人組合事務長說話。

いいよ
勇：好感度、信賴度上昇

やだ
勇：好感度、信賴度下降

答應勇要求的加賀再次進入橙色通道的民家內，加賀在問狩恩喜歡什麼東西後，卻被狩恩反問是受勇的委託，如選「違うよ」，狩恩就會說出希望有人唱歌給她聽。在狩恩回答問題後，加賀便將答案告訴正在黑色通道民家內等待的勇，而聽到好消息的他立刻離開民家，往中央廣場走去。如果之前選擇不幫勇的話，加賀就會與勇到黃色通道的民家。商人組合事務長會委託他們消漂「經き炎」，而狩恩亦會出現回到隊中，加賀在收集得來的情報中知道，城鎮外圍的西南面有反神團的人出現。當加賀抵達那裡時，立刻與他們發生戰鬥。







そうだよ
狩恩：好感度下降

違うよ
狩恩：好感度上昇

加賀到達中央廣場時，勇在廣場上以吹笛向狩恩示愛，不過狩恩沒有領情。同時奇利巴通知大家小夜姬已經回到教會。加賀他們終於在教會中見到小夜姬，而她表示希望能與反神團的人見面。雖然狩恩極力反對小夜姬的提議，但其餘三人卻想協助小夜姬，在無可奈何之下，狩恩亦答應為他們帶路。不過在他們離開教會時，卻遇上了反神團的人。這時的選擇會影響是否與集們戰鬥，如選「戰う」會立刻戰鬥，而在戰鬥後，反神團的頭目出現向加賀等人道歉剛才的無禮。







ついて行く
奇利巴：好感度、信賴度上昇
狩恩：好感度、信賴度上昇
勇：好感度下降

戰う
奇利巴：信賴度上昇
狩恩：好感度、信賴度下降
勇：好感度、信賴度上昇

不死

途經北面的通道時(如之前在生之神殿，沒有和蔓乃姬一起出發的話，就會在這之前發生蔓乃姬會合的EVENT，而以下的選擇則會影響其信賴度和好感度)，不死見到有一名少女正被流氓調戲，於是立刻上前與流氓發生打鬥，只要留意體力就不會有問題。雖然不死將流氓打敗，但該少女沒有答謝便離開了。當不死在雜貨店購買裝備而離開時，月影報告給不死在鎮上有其他國家的神族出現，而她懷疑火之神殿的神官隱瞞著一些事情。這時出現的選項正是分支點，如選擇「戻って問いつめる」就會回到火之神殿質問神官，而相反則留在艾嘉鎮繼續調查。過了不久，不死在行經西南面的逍道時，月影再出現報告調查的結果，而月影更問不死是否相信她的說話。就在月影報告完畢時，有人向不死表示可以帶他們到反神團的基地。雖然感到奇怪的蔓乃姬告知不死這可能是陷阱，但不死仍堅持前往反神團的基地一看。跟隨那人前往基地後，不死便吩咐月影跟蹤這個神秘男人，而不死則和蔓乃姬進入基地之內，不過當中只見到三個穿著紅衣的神秘人正等待著，之後雙方更打起上來。由於對方懂得瞬間移動，而難以進行逐一擊破的戰術，所以使用廣泛性的神威最為有效。此外空屬性的敵方最怕就是火、光和命，因此要多加使用。將敵人擊倒的不死發覺剛才的敵人並不是一般嘍囉，好像是空之國的士兵，因此不死開始擔心身處教會中的小夜姬。當趕到教會的時候，不死只見到孔雀站在中央，而孔雀只說數句話便離開教會。後來，不死從神官們口中知道小夜姬剛好外出而避過一劫。











遊びではない
蔓乃姬：信賴度上昇

姫の身を案じてのこと
蔓乃姬：好感度下降

罠でもよい
蔓乃姬：好感度上昇

用心しろ
蔓乃姬：信賴度上昇

加賀

另一方面的加賀等人，終於到抵了反神團的基地。反神團的頭目「吉宗(ヨシムネ)」出來迎接他們，但加賀亦長話短說直接向吉宗質問為何要與神王。經過吉宗的解釋後，眾人才知道現在火之國正受到空之神王的軍隊侵略，而且已經有多個城鎮被攻陷，現在天空軍隊已經向著艾嘉鎮迫近。此外，他們更潛入破壞反神團的名聲，不過最關鍵的火之神王卻不知所蹤。最後頭目希望眾人到城塞都市「嘉路巴尼」，那裡就是現在最前線的戰場，而眾人亦答應趕往那裡。在離開時，狩恩將之前加賀買給她的壽葉石交給吉宗，用來製造有效療傷藥。





不死

根據月影所得的情報，不死進入了天空軍隊匿藏的基地，不單見到天空之國的士兵，而且連天空之國的神將—雹牙，令不死立刻想到天空之國是否打算毀掉神王之間的盟約，不久雙方亦打起來。由於雹牙會與3名弓箭手出戰，而難以接近他們，所以最好的方法就是一開始便以「散」和「守」分散弓箭手的攻擊，而且全體立刻使出範圍性的神威先將弓箭手擊倒，最後才集中攻擊雹牙。不死覺得天空之國的軍隊入侵火之國是涉及神王之盟，所以決定先返回生之國，向命之神王報告。



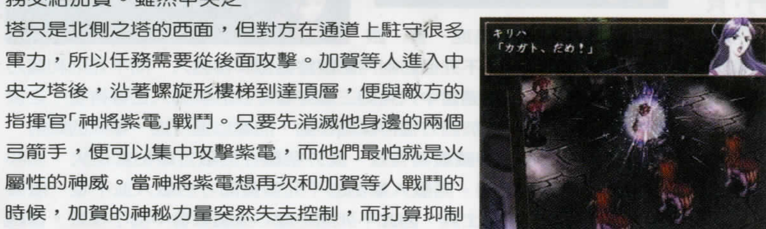


加賀



加賀等人離開艾嘉鎮後，需要途經一處荒野之地，才可以抵達城塞都市「嘉路巴尼」，而只要向南行走就可穿過荒野之地。抵達嘉路巴尼後，加賀等人立刻進入北側之塔，而「紅き炎」的指揮官—「祐三(ユウゾウ)」一行人出來迎接他們。身為指揮官的祐三希望加賀等人代他到西側之塔中救出被孤立的士兵。加賀為了往西側之塔，於是向北面的通道走去。當進入西側之塔即代表任務完成，而自動回到北側之塔內。之後祐三將從中央之塔後面攻擊的任務交給加賀。雖然中央之塔只是北側之塔的西面，但對方在通道上駐守很多軍力，所以任務需要從後面攻擊。加賀等人進入中央之塔後，沿著螺旋形樓梯到達頂層，便與敵方的指揮官「神將紫電」戰鬥。只要先消滅他身邊的兩個弓箭手，便可以集中攻擊紫電，而他們最怕就是火屬性的神威。當神將紫電想再次和加賀等人戰鬥的時候，加賀的神秘力量突然失去控制，而打算抑制加賀的奇利巴卻被弄至重傷。將奇利巴送往小夜姫那處後，小夜姫亦來到中央之塔，而她將奇利巴沒有大礙的消息告知加賀。經過這次的戰鬥，他們意識到雖然替嘉路巴尼解除被佔領的危機，但因為神王之間有一道協定，而不能干涉對方。為了查明天空次國入侵火之國的原因，所以唯有到天空之國一趟。不過小夜姫卻告知眾人，只有一種稱為「雲船」的運輸工具，而雲船是結合了火之國的技術和光之國的智慧，這樣光之國應該仍然保存了記錄雲船的製造方法，最後加賀決定到小夜姫的故鄉—光之國。加賀在離開中央之塔後，便立刻趕到南側之塔，看看躺在床上的奇利巴，而奇利巴就在這時教導加賀，不要只顧自己，而需要與同伴合作。









荒野

道具

- 神氣の腕輪
- 永久冰河の欠片
- 輝皇星劍
- 健康の水
- アマミカズチの衣
- きれいな石

不死

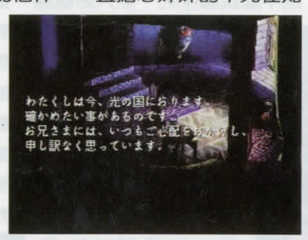
返回生之國的不死立刻謁見命之神王，將有關天空之國入侵火之國向命之神王報告，不死本想到天空之國阻止這場戰爭，但命之神王卻以空之神王可能想給火之國的人民知道神的權威，從而拒絕不死的提議，而且命不死休息一下，暫時不要理會此事。



第四章~試練與宿命

不死

雖然對於命之神王的處理感到懷疑，但同時感到自己無能為力的不死在自己的房間中收到一封由小夜姬寄來的信件。一直擔心妹妹的不死在知道小夜姬正返回故鄉光之國後，才鬆了一口氣。在進入蔓乃姬的房間後，蔓乃姬提議趁這空間的時間到其他地方旅行，而不死就表示自己想闖之國，蔓乃姬當然贊成和跟隨。至於月影方面，不死說出自己想闇之國後，她亦表示自己想跟隨前往。當月影和蔓乃姬成為同伴之後，便利用天翔門轉送到闇之國。





そうだ
蔓乃姬：好感度上昇、信賴度下降
いや
蔓乃姬：信賴度下降



抵達闇之國的達斯達尼村後，不死在走進附近的民家內，有位小女孩為了答謝不死將妖獸消滅，所以把一束鮮花送給不死。在蔓乃姬的哀求下，不死亦只好收下鮮花。不過不死在離開民家的一刻便將那份感謝的心意拋掉。不死進入村長家時，其僕人便出來迎接，而不死走向屋內的村長面前詢問村長，有否聽過有一隻擁有大角的妖獸，而村長便告知不死，這隻妖獸曾出現過在闇之森林西面的不入之地。不死得到這個情報之後，立刻前往不入之地。離開了達斯達尼村，而抵達闇之森的入口時，蔓乃姬提出休息的建議。蔓乃姬見到不死直接使用剛才月影用過的水壺，立即大聲說出他們間接接吻。聽到後，兩人表現的反應卻剛好相反。雖然月影冷靜沉著，但始終是一個只得18歲的少女，難怪她亦即刻作出反駁。





達斯達尼村

道具

カルベナの實(地面)
春雷(地面)

加賀



另一方面的加賀等人亦已經抵達光之國的歌蘭鎮，而小夜姬便叫他們先到圖書館和學問所。加賀在圖書館中，聽到當中神官的說話後，才知道小夜姬正是已過身的智之神王女兒。在走出圖書館時，狩恩立刻質問小夜姬為何不把這件事告他們，小夜姬是因為害怕加賀他們知道後會和她保持一段距離。這個選項是加賀對這事件的看法。接著加賀等人便到學問所向神官詢問一下。離開時，勇以吹笛替大家解解悶，不過卻引來村民的圍觀，他亦再提起樂之神王的事，而小夜姬表示在小時候經常和樂之神王玩耍，這立刻令勇感到十分興奮。

在問過學問所走廊和生之教會的神官後，三人再次會合，不過當三人走到廣場傾談之際，突然有一個自稱知道製造雲船作者的男人出現，而他在加賀的請求下將雲船作者一「巽(タツミ)」居住在歌蘭郊外靈樹之森的情報告知他們。





俺は氣にしないよ
狩恩：好感度、信賴度下降
小夜姬：好感度、信賴度上昇
やっぱり言って欲しかった
狩恩：信賴度上昇
小夜姬：好感度

由於學問所和圖書館內的人都已經問過，所以加賀嘗試到地下通道看看，而且向一個骯髒的老人詢問，但他卻說在圖書館可以找到「雲船」的資料。既然那老人這樣說，所以加賀等人再進入圖書館尋找，結果同樣是找不到，而小夜姬提議到光之神殿的知識庫看看，不過只可以讓神族進入。加賀三人唯有與小夜姬分開調查，而加賀他們亦分開調查。





歌蘭鎮

道具

書物(圖書館二樓)
目覺めの木槌(地面)
神德のまとい(地面)
ミズナギの青弓(地下通道)

不死

到達闇之森的不死，立刻向不入之地進發，不過他們卻遇上兩個向不死收取過路錢的盜賊，不死當然不會屈服於他們，兩方便打起來。由於他們只是普通盜賊，所以不死簡單地將二人擊退了。當進入闇之森西面的時候，不死又遇上之前兩個人盜賊，他們今次帶了其頭目出來，表明來意是消滅他們的話，就是他們的敵人，而不死亦表明今次只是為了消滅妖獸，這樣盜賊們解除了作戰狀態。在不死問過「角」的妖獸後，頭目便告知他那妖獸正身處在不入之地。最後，盜賊們讓路給不死他們前往不入之地。



在不入之地的入口，不死為了與那妖獸決戰，而稍作休息。休息期間，不死從身後拿了一支笛，而且吹奏一首美妙的樂曲。不過樂曲完結的同時，有一道曙光從天而降。在光芒消失後，出現了一個神秘的男子，原來他是來勸導不死不要挑戰那妖獸，因為他認為不死沒有足夠力量擊倒牠，但不死卻不信其說話，那男子既然不能說服不死，亦只好離開。進入不入之地後，不死終於見到尋找多年的有「角」妖獸。雖然不死出盡全力，但不敵於「紗牙羅獸王」，不死甚至被牠擊暈了，就在紗牙羅獸王使用全力一擊的時候，不死他們突然被轉送離開不入之地，原來救他們的就是那神秘男子。



話す
蔓乃姫：信賴度下降
攻撃する
月影：好感度、信賴度上昇

闇之森

道具

カルベナの實（地面）
日輪の鎧（地面）
カルベナの葉（地面）





加賀

尋找製造雲船方法的加賀亦抵達了歌蘭附近的靈樹之森入口。當加賀他們途經分支路後面的直路時，見到曾在闇之森遇過的妖獸「蒼狼鬼」於通道上，而他們為了與巽會面，所以唯有將牠擊倒。雖然牠攻擊力強勁，但只要作適當回復便可解決牠。由於擊倒「蒼狼鬼」時騷擾到巽，所以在他們面前出現。當巽知道加賀他們認識小夜姬時，他便邀請加賀等人到其家中。在巽的家中，加賀在與巽的談話中，談到自己知道體內擁有一股巨大的「氣」，而希望巽教他能夠控制那股氣的方法。





另一方面，仍然留在歌蘭鎮的小夜姬雖然可以在光之神殿的知識庫找有關雲船的資料，但得不到最有力的情報，而最大機會的禁書庫卻不能進入，需要得到神王的准許可以進入。可以擁有光之國神王之位的其父親一智之神王過逝後，神王之位便一直懸空，這樣小夜姬只好等待加賀那邊的好消息。



不死



被紗牙羅獸王擊暈的不死終於在盜賊的基地醒過來。盜賊們因為發覺不死他們倒在基地的附近，所以其手下把運回基地，而月影和蔓乃姬就在基地的地下休息。不死與擔心自己的月影和蔓乃姬後，便獨個兒走出了基地，一個人安靜地沉思著，而月影亦在這時走到不死的





身邊。不死向月影說出追趕著那妖獸的理由，完全為了令自己得到不論面對誰都不會打敗的力量，來成為新的智之神王。接著，不死他們再次趕往不入之地挑戰紗牙羅獸王。當不死走到差





不多經過北之洞窟的時候，那個神秘的男人又再次，今次他以挑撥令不死放出神威，從而被不死見到其可以簡單地打開。那男人更向不死說出這就是人類擁有的氣，而只要將其擊倒便等於可以擊倒紗牙羅獸王。最後，那男人更利用月影作人質要脅不死獨自來北之洞窟救月影，而說完那番話便消失。不死為了接受這次的挑戰，於是吩咐蔓乃姬先回盜賊基地等他回來。可是在北之洞窟的入口附近，不死突然發覺自己對人類的態度改變了。

闇之森

道具
カルベナの花×2
心の旋律
チキの葉×2
蒼銀の籠手

自分のためだ
月影：信賴度上昇
お前に話してみたかった
月影：好感度上昇

これは誇りの問題だ
蔓乃姬：信賴度上昇、好感度下降
足手まといだ！
蔓乃姬：信賴度和好感度下降

進入北之洞窟後，不死再次聽到神秘男人的聲音，而月影則被那男人的氣所綑綁。如果不快點救出月影，她會有性命的危險，但月影正光壁所包圍，而不知從哪裡進入。不死在洞窟深處









的儲物房拾到一個大鎚，在返回入口後利用大鎚將房間內中央的水退卻。接著，不死利用石橋那邊的斜坡進入河道之內。沿著河道一直向前行，就可以找到可以開啟通往月影身處地閘門的隱藏開關器。最後，沿著之剛才拾到大鎚的路前進，終於找到那個人，而二人立即戰鬥。由於那個人的攻擊力非常強勁，一個不小心就會被扣去200至600多的體力，因此需要經常留意不死的體力，以道具直接回復。攻擊方面需要以「攻」、「守」切換進行普通攻擊，最重要就是阻止他使用神威。不

北之洞窟

道具
我田引水の腕輪
鬼の手

失うわけにはいかぬ
月影：好感度和信賴度上昇
誇りの問題だ
月影：信賴度上昇

死救出月影後，那男人便表露自己的身份，而他就是不死小時候，經過在光之神殿見面的樂之神王。樂之神王為了讓不死更掌控氣的使用，吩咐月影利用具有將氣增幅的樂之珠引發體內的氣，令不死從而可以使用樂之神王的絕招—霸皇神擊。



經過樂之神王教授氣的使用後，不死便立刻返回闇之森東西的盜賊基地。當不死走到基地入口，便見到蔓乃姬已經正等候著他們的回來。之後，三人立刻起程往不入之地。在出發不久，蔓乃姬便要求稍作休息。蔓乃姬因為在拿給不死時不慎將食物掉落地下，所以出現蔓乃姬和不死將食物分開半份的場面，而這個EVENT會令全體的體力和神氣完全回復。經過休息後，不死三人就再次進入不入之地挑戰紗牙羅獸王。今次的作戰方式基本上和上次同樣使用集中攻擊，但不死今次會在最尾以「霸皇神擊」將牠擊倒。不過不要忘記這妖獸是不怕神威的，而只可以以普通攻擊進攻。



在消滅紗牙羅獸王後，不死他們一回到達斯達尼村便個別行動。在警衛的帳幕中，見到與孩子們傾談的月影。選擇「そうしてくれ」，月影就會歸隊。在入口附近的蔓乃姬會叫不死到上次獻花給他的那個女孩家。不死經過這次冒險令其心境改變，今次不死竟然直接收取小女孩的花之後，蔓乃姬見狀感到非常開心。最後，不死決定立刻趕急回到光之國，因此一行人便往光之國的光之神殿進發。







そうしてくれ
月影：信賴度上昇
たまには休め
月影：好感度上昇

加賀

為了控制氣而進行修行的加賀會由森林北面開始。第一次修行的內容就是進入森林的深處尋找靈樹刀，而巽在談話後將三個「カルベナの花」交給加賀。當加賀走到森林中央地帶時，遇上了攻擊力強勁的金剛臣。利用





「攻」、「守」的切換，令加賀受到對方攻擊的機會減少，而需要回復體力時就以道具直接回復。在打倒金剛臣後，加賀取得了巽所說的「靈樹刀」。第二次修行的課題是加賀需要將森林最深處的敵人打倒。當加賀進入森林的深處時，發現





靈樹之森

道具

タケノミカツチ

神德の前当て

眼前多一個自己。雖然面貌非常相似，但仍然露出馬腳。這場戰鬥同樣以普通攻擊為中心，而假的加賀會經常使用火屬性的神威。由於假加賀唸讀咒語的時間很短，所以需要在他開始唸讀時以攻擊阻止。對於他的火屬性神威，最好事前裝備「烈火の指輪」，於是體力回復同樣以道具解決。在戰鬥中取得勝利後，加賀便回到巽的家中，而控制氣的修行亦完結了。

不死

回到光之神殿的不死立刻吩咐老家臣準備繼承儀式，而不死趁這準備期間到神殿的內部。就在不死離開3樓的知識庫時，老家臣立刻告知不死已經準備完成。在繼承儀式開始，不死本來對智之株仍感到不安，結果不死亦成功繼承，而成為新智之神王。不死因為對於力之神王感到興趣，所以打算到禁書庫調查一下。在離開神王之間的時候，不死突然看見窗邊的花朵，令他想起人類好像很喜歡花，於是不死在花瓶中取了一朵打算送給月影。正因如此，不死避免花朵在他進入禁書庫之後枯萎，因此決定先將花兒送給在一樓客室的月影。在客室裡，不死便將先前取下花朵送給月影，由於不死只知道送花朵給別人代表感謝，但卻不知道花朵亦有「戀之告白」的意思，因此令蔓乃姬大聲叫喊，而不死亦急急離開那裡。









不死小夜姬回來的消息，而不死回到神王之間迎接小夜姬。小夜姬的到來是希望不死可以讓她到禁書庫查看雲船的資料，而可以抵達天空之國。身為哥哥的不死對於妹妹的要求當然沒有拒絕。



光之神殿

道具

瞬速の靴

忌・赤血槍

身為智之神王的不死當然可以自由出入禁書庫，而在當中的禁書中記載了神來世界是創造給人類的諾言。當離開知識庫的時候，老家臣便告知

加賀

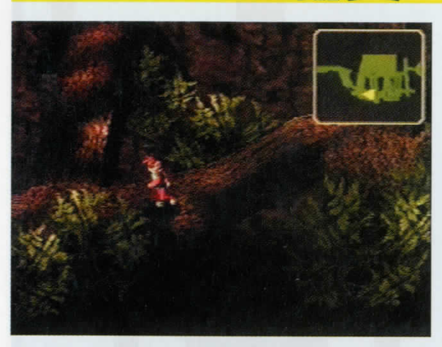
返回歌蘭鎮的加賀他們立刻到生之教會會見小夜姬。加賀將一切有關「雲船」的有用資料全數告知小夜姬後，經過小夜姬的分析，再加上光之神殿禁書庫的殘餘記憶，估計雲船的位置就在火之國北面的「嘆息之谷」內。於是眾人便立刻趕路。





第五章~死鬥的結果

加賀



為了尋找雲船，加賀等人來到了出現很多兇猛妖獸的嘆息之谷。在嘆息之谷的妖獸比之前明顯地強出一段距離，而所以神氣的消耗會比平時多，再加上這段路較平時難走，所以之前需要準備一定數目用來回復神氣的道具，或是在開始的位置磨練一下實力。在嘆息之谷內，加賀待人需要走的路大部份都是由很多樹棹組合而成，而由於這段路不能轉動視點的關係，令玩者很容易便迷路，所以特別刊登嘆息之谷的地圖。經過長長的樹幹通道，加賀等人終於找到了被封印起來的雲船，不過當加賀走到入口前打開閘門，卻發現被











神氣所封印著，所以這時由小夜姬將封印打開。不過他們進入雲船後，發現要令整艘雲船解除封印，就必須要有神王之珠。現在可以做的事情就是小夜姬向其兄長借神王之珠，至於加賀三人則到處尋找其他方法，而約定在艾嘉的生之教會中會合。

加賀三人再次來到火之國的首都艾嘉，為了尋找可以令雲船啟動的方法，於是三人各自尋找。加賀在收集情報時，城鎮的村民都叫加賀去找樂之神王。在進入黑色通道內的民家中，見到正在收集樂之神王情報的勇，而他卻擔心雲船這邊的調查。之後，加賀在紅色通道的宿屋內見到狩恩正獨自苦思著，而她更向嘉賀說出自己的過去。原來現在非常討厭神族的狩恩其實是火之神殿的神官，因為其同樣是神官的父親被陷害而死，而母親生了狩恩後亦逝世了。最後，狩恩向加賀提議到火之神殿中拿走神王之珠，而加賀亦同意狩恩。在城鎮的入口處，勇立刻趕來與加賀二人會合，接著便向火之神殿出發。

心配してない
勇：好感度和信賴度上昇
雲船に集中してくれよ
勇：信賴度上昇

嘆息之谷

雲船









































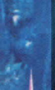


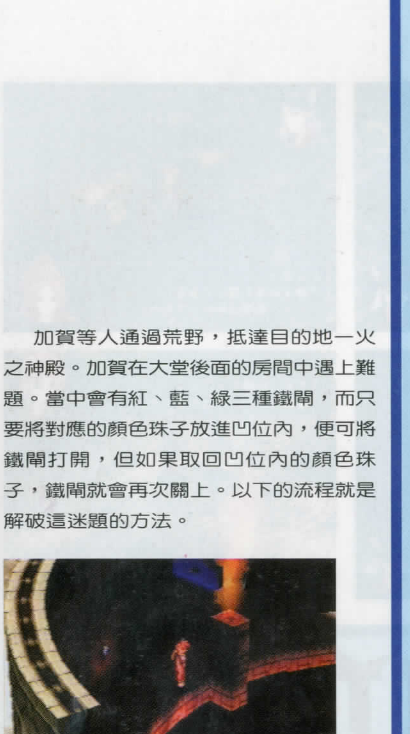




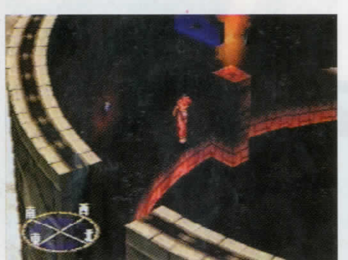




加賀等人通過荒野，抵達目的地一火之神殿。加賀在大堂後面的房間中遇上難題。當中會有紅、藍、綠三種鐵閘，而只要將對應的顏色珠子放進凹位內，便可將鐵閘打開，但如果取回凹位內的顏色珠子，鐵閘就會再次關上。以下的流程就是解破這迷題的方法。





火之神殿

神王之間

神殿一樓

神殿二樓

神殿三樓

荒野

Point A / Point B / Point C / Point D / Point E / Point F / Point G / Point H

通道 A / 通道 B / 通道 C / 通道 D

先到Point A拾取紅珠(赤珠)→經過通道A到Point B→將紅珠放進牆壁的凹位之內，令紅色鐵閘升起→走到Point C拾取藍珠(青珠)→利用通道B抵達神殿三樓→在Point D拾取綠珠→以綠珠將Point E的綠色閘門升起→利用藍珠升起Point F的藍色鐵閘→取回在Point E的綠珠→經通道B回到神殿二樓→將Point B的紅珠取出→用綠珠將Point G的綠色鐵閘升起→經通道C上神殿三樓→經通道D落神殿二樓→最後以紅珠將Point H的紅色鐵閘升起。

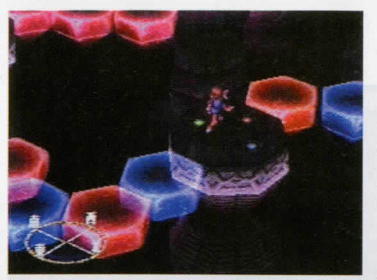
荒野～火之神殿

道具

カルベナの葉
カルベナの葉
カルベナの葉
カルベナのしずく
チキのしずく
玄武の甲羅
烈火の手甲

進入神王之間時，加賀他們卻見不到火之神王和神王之珠，這時狩恩發覺有人進入神王之間，而三人立刻躲藏起來。原來那人就是焰之神王的近身神將一普炎，而他在神王之位下面打開一道秘道，加賀他們見狀亦走進了秘道內，不過在秘道內漆黑一片，他們唯有靠牆而行。雖然當中會有很多分支路，但路就只有一條。只要順著「中央、左、中央、中央、右、中央」，便可通過黑暗的秘道。離開秘道而到達充滿紫色的房間時，可發現地上會有一個令浮台出來的開關器，而開關器同樣會分為紅、綠、藍三種，它們只可以令該顏色的浮台出現，但浮台只會出現一段短時間，就需要趁它們出現的期間前進，否則會掉進最底層。接著就是地下回廊地下二樓，當中有一些令加賀前進方向改變的地方，而這裡亦再次有敵人出現。之後，加賀再遇上比之前更有難度的浮台，而這裡要







求正是速度和準確。當抵達聖山窩魯沙路的入口時，神將堂覽出來阻止加賀他們前進。這一戰鬥的對方正是擁有10000體力的堂覽，而且連同兩個槍和一個劍兵，所以陷入苦戰的機會很高。最好在抵達這裡之前把體力和神氣完全回復，而且裝備用來防禦火屬性神威的「烈火の腕輪」。在戰鬥開始時，全體先使用範圍性的神威將三個士兵消滅，才集中攻擊堂覽。

火之神殿地下

道具

ハバルスの大鎧

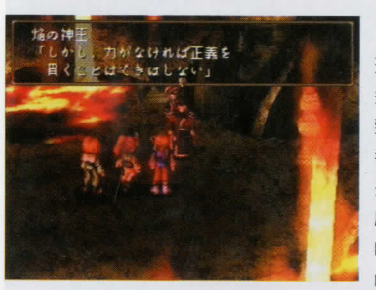


地下回廊

道具

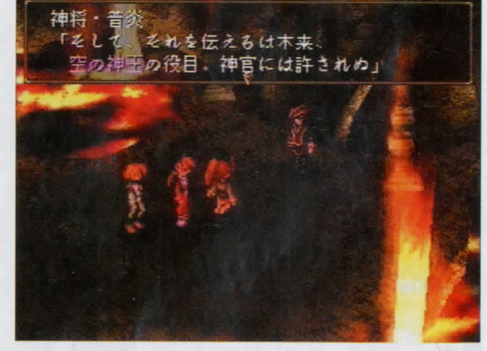
心殺の腕輪





擊敗堂覽後，加賀他們沿著聖山窩魯沙路的山路前進，因為這條長長的山路上會出現一些強勁的敵人，所以最好先在這裡回復和SAVE。這裡出現的敵人都是屬於空或葉的屬性，使用神威時最好以火屬性的神威為主。走到山路的最深處終於找到焰之神王，他向想借取焰之珠的加賀說出「貫徹正義就需要力量」的一番話，而且同時挑戰加賀三人。由於對方是焰之神王，神威根本起不了作用，所以需要「リアヴァ」和「リヴォル」提高攻擊力，以普通攻擊決戰。當焰之神王受到一定的傷害就會令戰鬥自動結束，而焰之神王亦把「焰之珠」借給他們。之後，神將普炎向狩恩說出其父親受處刑的真實原因。GP





To be Continue

道具

藥

道具名	地圖畫面	戰鬥	價格	效果
カルベナの葉	○	○	10	體力回復800
カルベナの花	○	○	100	體力回復2000
カルベナの實	○	○	300	體力回復5000
カルベナの丸藥	○	○	1000	體力全回復
カルベナのしずく	○	○	2000	全體體力回復500
アイリの水	○	○	6000	全體體力回復1500
チキの葉	○	○	200	神氣回復50
チキの實	○	○	500	神氣回復250
チキの靈藥	○	○	1000	神氣全回復
チキのしずく	○	○	2000	全體神氣回復50
書物	○	○	6000	全體神氣回復150
赤い糸	○	○	10000	全體體力回復1500，神氣回復150
毒消し藥	—	○	100	己方一人毒回復
ひま草	—	○	140	己方一人素早下降回復
甘味丸	—	○	140	己方一人混亂回復

物

道具名	地圖畫面	戰鬥	價格	效果
目覺めの木槌	—	○	140	己方一人停止回復
体の旋律	○	—	2	己方一人的體力最大值上昇200
心の旋律	○	—	2	己方一人的體力最大值上昇30
鬼の手	○	—	2	攻擊力上昇1~5
玄武の甲羅	○	—	2	守備力上昇1~5
天馬の草履	○	—	2	素早さ上昇1~5
健康の水	○	○	200	對主角的好感度上昇
きれいな石	○	○	200	對主角的好感度上昇
香水	○	○	200	對主角的好感度上昇
化粧品	○	○	200	對主角的好感度上昇
クシ	○	○	200	對主角的好感度上昇
ねばねばしたもの	○	○	200	對主角的好感度下降
戰術書	○	○	200	對主角的信賴度上昇
劍術教本	○	○	200	對主角的信賴度上昇
指南書	○	○	200	對主角的信賴度上昇
怪しい本	○	○	200	對主角的信賴度下降

防具

服

名稱	屬性	防禦力	神氣	價格
白麻の服	—	18	24	—
薄絹の衣	—	20	36	100
修行着	—	24	32	150
忍の衣	—	25	44	300
鍛えの胴着	—	27	58	480
荒革の胸当て	—	32	66	560
修練の胴着	—	31	70	600
白の羽織	—	26	86	960
鎖の編みかたびら	—	27	74	1200
鋼の胴巻き	—	40	110	1800
アマミカズチの衣	風	66	100	2000
鶴の羽織	—	26	110	2800
神官のまとい	—	48	104	3000
鐵ごしらえ	—	51	118	3400
神德のまとい	—	60	126	3600
清德聖氣のまとい	—	70	138	4800
神威のまとい	—	76	162	6000
光のまとい	光	94	178	6400
蒼銀の胸当て	—	86	188	10000
幻影のまとい	地	92	192	14000
六神靈の聖衣	—	110	220	16000

鎧

名稱	屬性	防禦力	神氣	價格
くたびれた革鎧	—	30	48	400
赤革の鎧	—	38	56	800
青胴の前当て	—	56	64	1200
からくりの鎧	—	42	92	1400
誠心の革鎧	—	50	72	1500
打鐵の前当て	—	92	37	2000
シシンの鎧	—	1	178	2
磨呂兎のかたびら	風	58	96	1600
黑塗り甲冑	—	80	106	5000
鍛鐵の鎧	—	112	46	7000
神德の前当て	光	88	128	6400
日輪の鎧	火	90	112	6800
白銀の前当て	—	96	120	6400
士の鎧	—	104	130	8800
反鏡の鎧	地	110	134	10000
ヴァラルの鎧	風	46	200	9600
月光の鎧	—	106	134	10000
神將の鎧	命	114	148	8800
ハバルスの大鎧	地	142	48	10400
神威の甲冑	—	118	186	16000
白銀の鎧	—	122	120	13500
幻影の鎧	地	128	182	18000
シャフィアの甲冑	命	130	180	19000
ヴォルガの大鎧	火	132	172	20000
百鬼の鎧	—	136	182	25000
鳳の甲冑	風	140	188	42000
龍鱗の鎧	—	146	194	56000
レテゥの鎧	光	152	210	60000
クムルハヌシの鎧	地	160	240	64000

裝甲

頭帶/鐵頭箍

名稱	屬性	攻擊力	守備力	神氣	素早さ	價格
五行のはちまき	—	—	8	20	—	60
黑はちまき	—	—	18	42	—	240
七色のはちまき	—	—	22	56	—	500
風のはちまき	風	—	28	76	—	1100
炎のはちがね	火	—	33	100	—	3000
風斬りのはちがね	風	—	34	120	—	5000

手袋/手甲/籠手

名稱	屬性	攻擊力	守備力	神氣	素早さ	價格
荒革の手袋	—	—	12	28	—	50
支えの鐵手甲	—	—	16	42	—	180
神德の手袋	—	—	20	40	—	200
朱の手甲	—	—	23	60	—	540
烈火の手甲	火	—	25	52	—	600
蒼銀の籠手	—	—	27	80	—	1000
魔人の甲	—	—	30	68	—	1200
田力の籠手	—	30	—	10	—	3400
風子の手甲	風	—	34	96	—	3600
炎術士の籠手	火	—	35	88	—	4000
破毒の籠手	地	—	38	110	—	4600
光神の手甲	光	—	42	116	—	5000

靴

名稱	屬性	攻擊力	守備力	神氣	素早さ	價格
空力の靴	—	—	—	28	30	100
羽かざりの靴	—	—	—	46	50	300
赤革の靴	—	—	—	44	60	400
からくりの靴	—	—	—	58	80	600
火炎の靴	火	—	—	92	110	1500
疾風の靴	風	—	—	82	120	1800
ハヤテの長靴	—	—	—	120	130	4000
神速の靴	—	—	—	126	140	4400
龍巻の靴	風	—	—	138	150	8000
縮地の長靴	—	—	—	130	180	9000
瞬速の靴	風	—	—	126	300	18000

指輪

名稱	屬性	攻擊力	守備力	神氣	素早さ	價格
烈火の指輪	火	—	—	8	—	200
光輝の指輪	光	—	—	16	—	220
神輝石の指輪	火	—	—	100	—	960
冰水の指輪	地	—	—	36	—	300
疾風の指輪	風	—	—	86	115	1800
バロイの指輪	風	25	—	66	—	2800
白田の殘月	光	30	—	70	—	3000
大地の指輪	地	—	—	42	—	2500
オロバの指輪	地	45	—	120	—	8800
氣力の指輪	—	55	—	180	—	5000
降魔の指輪	光	50	—	200	—	2

腕輪/首飾

名稱	屬性	攻擊力	守備力	神氣	素早さ	價格
破毒の腕輪	地	—	—	12	—	800
神氣の腕輪	—	—	—	16	—	500
必殺の腕輪	命	—	—	24	—	600
守りの腕輪	—	—	26	46	—	780
力の腕輪	—	35	—	—	—	1000
命の腕輪	命	—	—	—	—	6000
神氣の腕輪	風	—	—	64	—	1200
守りの首飾り	—	—	26	64	—	2800
破田の腕輪	—	—	—	28	—	2500
幸運の腕輪	—	—	—	40	—	4000
焔の首飾り	火	—	31	108	—	5000
葉の首飾り	地	—	32	104	—	8000
靈樹の首飾り	—	—	—	80	—	3800
我田引水の腕輪	—	—	—	32	—	4000
空の首飾り	風	—	36	124	—	12000
光の首飾り	光	—	39	118	—	15000
知力の腕輪	—	—	—	280	—	30000
破神の首飾り	—	—	—	120	—	24000

護符

名稱	屬性	攻擊力	守備力	神氣	素早さ	價格
万方のたすき	—	50	—	—	—	560
ヨグーの護符	—	—	20	56	—	3300
知識の書	—	—	—	120	—	4000
回復の護符	命	—	—	40	—	6000
光のお守り	光	—	—	120	—	20000
楠神葉	地	—	22	—	—	—

WILL 技

加賀

技名	LEVEL	武器	攻擊力	對象
連續斬り	1	劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
一刀兩斷回轉斬り	1	大劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
三連槍	1	槍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
二連射	1	弓	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
連續投げ	1	飛	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
四連斬	2	劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
疾風回轉斬	2	大劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
五連槍	2	槍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
四連射	2	弓	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
四連投げ	2	飛	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
疾風炎小波	3	大劍	CR HIT×1	敵全體
爆炎柱	4	大劍	CR HIT×3	敵單體
疾風炎中波	5	大劍	CR HIT×2	敵全體
疾風炎大波	6	大劍	CR HIT×3	敵全體
華焰昇龍斬	7	大劍	CR HIT×5	敵單體







奇利巴

技名	LEVEL	武器	攻擊力	對象
三連斬	1	劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
三連大斬	1	大劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
突き叩き	1	槍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
二連射	1	弓	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
連續投げ	1	飛	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
五連斬	2	劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
大劍連斬	2	大劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
突槍五連	2	槍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
四連射	2	弓	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
四連投げ	2	飛	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
鎌射太刀	3	劍	CR HIT×3	敵單體

不死乃神子

技名	LEVEL	武器	攻擊力	對象
神劍術・連斬	1	劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
神劍術・連斬	1	大劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
神槍術・連突衝	1	槍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
神弓術・連射	1	弓	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
神投術・二後投射	1	飛	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
神劍術・連斬改	2	劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
神劍術・連斬改	2	大劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
神槍術・連突衝改	2	槍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
神弓術・連射改	2	弓	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
神投術・田れ投射	2	飛	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
神槍雷迅突衝	3	槍	—	敵單體
神槍光波閃動	4	槍	CR HIT×3	敵單體
神槍滅殺閃光陣	5	槍	CR HIT×2	敵全體
神槍閃光連殺波	6	槍	CR HIT×5	敵單體
神槍降雷滅閃陣	7	槍	CR HIT×4	敵全體

月影

技名	LEVEL	武器	攻擊力	對象
連斬	1	劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
連斬	1	大劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
烈閃槍	1	槍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
二連射	1	弓	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
連續投げ	1	飛	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
連斬二之太刀	2	劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
連斬二之太刀	2	大劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
烈閃槍二之太刀	2	槍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
四連射	2	弓	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
四連投げ	2	飛	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
闇毒牙	3	劍	—	敵單體
光陣縛鎖劍	4	劍	0	敵單體
夢田殘刃劍	5	劍	CR HIT×2	敵單體
烈閃霸王劍	6	劍	CR HIT×3	敵單體
疾風十字劍・月影	7	劍	CR HIT×4	敵單體

狩恩

技名	LEVEL	武器	攻擊力	對象
連續斬り	1	劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
切り返し斬り	1	大劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
突き上げ	1	槍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
二連射	1	弓	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
連續投げ	1	飛	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
四連斬	2	劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
大劍連斬	2	大劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
突槍五連	2	槍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
四連射	2	弓	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
四連投げ	2	飛	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
シュオン必盜術	3	飛	—	敵單體
發破彈	4	飛	CR HIT×2	敵單體
多彈投破	5	飛	CR HIT×2.5	敵單體
紅蓮炎地走り	6	飛	CR HIT×3	敵單體
紅蓮花火彈	7	飛	CR HIT×2	敵全體

勇

技名	LEVEL	武器	攻擊力	對象
二連射	1	弓	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
四連射	2	弓	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
雷弓彈	3	弓	CR HIT×2	敵單體
戰祭の調べ	4	弓	—	己方全體
雷弓連彈	5	弓	CR HIT×3	敵單體
哀憐の調べ	6	弓	—	敵全體
超雷弓彈	7	弓	CR HIT×4	敵單體

蔓乃姬

技名	LEVEL	武器	攻擊力	對象
ぶんまわし❤	1	短劍	普通攻擊×1+CR HIT×1	敵單體
ちょうぶんまわし❤	2	短劍	普通攻擊×3+CR HIT×1	敵單體
予期せぬ出來事	3	短劍	CR HIT×2	敵單體
予期せぬ惨事	4	短劍	CR HIT×3	敵單體
つたさんおいでませ❤	5	短劍	—	敵全體
予期せぬ大惨事	6	短劍	CR HIT×2	敵全體
演舞・夢桜	7	短劍	—	敵全體

神威

名稱	屬性	地圖畫面	消費神氣	效果(威力)	對象	範圍	距離
セフィ	命	○	8	體力小回復	己	狹	遠
セフティ	命	○	20	體力中回復	己	狹	遠
セフティーア	命	○	30	體力全回復	己	狹	遠
セフィ・デ・ロイ	命	○	22	全回復	己	全	全
ティア	命	—	14	狀態回復	己	單	遠
リティア	命	—	24	氣絕回復	己	單	遠
バ・ティア	命	—	18	毒攻擊(980)	敵	單	近
シャフィ	命	○	28	體力小回復	己	單	全
シャフィーア	命	○	38	體力中回復	己	單	全
シャロン	命	—	38	體力略奪	敵	單	近
リティ	命	—	42	即死	敵	單	近
ザ・マ・トゥース	命	—	118	攻擊(3200)	敵	全	全
ハバル	葉	—	8	攻擊(240)	敵	狹	近
ハバレル	葉	—	32	攻擊(980)	敵	狹	近
ハバルート	葉	—	50	攻擊(1320)	敵	廣	中
バルバス	葉	—	46	攻擊(1440)	敵	狹	遠
バルハラート	葉	—	66	攻擊(1720)	敵	全	全
リバル	葉	—	18	防禦力上昇	己	單	近
ガイヴァ	葉	—	28	混亂	敵	單	全
ティグ	葉	—	14	攻擊(360)	敵	狹	中
ティグレル	葉	—	26	攻擊(740)	敵	狹	遠
ティグラン	葉	—	46	攻擊(1380)	敵	中	中
ティグヴァラル	葉	—	72	攻擊(1780)	敵	全	全
ゲ・ラ・マティス	葉	—	112	攻擊(3000)	敵	全	全
ブー・ズ・ドーン	葉	—	124	攻擊(3400)	敵	全	全
レテウ	光	—	12	攻擊(320)	敵	狹	近
レテウース	光	—	20	攻擊(580)	敵	狹	近
レテウフィース	命	—	38	攻擊(1140)	敵	中	中
ルシール	光	—	62	攻擊(1840)	敵	中	中
ラルシール	光	—	82	攻擊(1960)	敵	全	全
ラトゥラース	光	—	38	神威防禦	己	單	近
バ・ルシルート	光	—	48	透明化	己	單	近
マティラ・ズーン	光	—	92	攻擊(2800)	敵	中	中
アフラ	空	—	16	攻擊(440)	敵	單	遠
アフラル	空	—	38	攻擊(360)	敵	全	全
アフラヘイズ	空	—	40	攻擊(1250)	敵	中	遠
ヴァラフ	空	—	84	攻擊(2080)	敵	全	全
ヴァラフィード	空	—	24	敏捷上昇	己	單	近
シーダ	空	—	14	敏捷下降	敵	單	遠
ヴァシーダ	空	—	26	硬直	敵	單	全
アヴォル・デロン	空	—	88	攻擊(2600)	敵	中	中
ヴォル	火	—	10	攻擊(260)	敵	狹	近
ヴォルド	火	—	30	攻擊(1060)	敵	狹	中
ヴォルガイア	火	—	68	攻擊(2200)	敵	狹	近
アヴォル	火	—	48	攻擊(1420)	敵	中	中
アヴォルド	火	—	66	攻擊(2000)	敵	中	中
リアヴァ	火	—	20	攻擊力上昇	己	單	近
リヴォル	火	—	28	攻擊力上昇	己	全	全
タ・ムラヴァー	火	—	96	攻擊(4000)	敵	狹	近



Napple Tale Arisia in Daydream

Text by：悟空

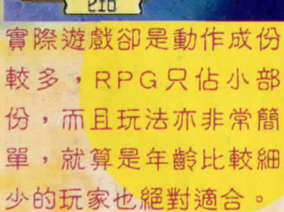
DC	
生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	10 BLOCKS
發售日：	發售中
1P／ARPG／MODEM、震動PACK、VGA BOX對應	

「新」愛麗斯夢遊仙境兩期完爆機攻略（上）

相信很多玩家在童年時候必會從大人口中聽過很多童話故事，就連筆者也是，當中以《愛麗斯夢遊仙境》最為筆者熟悉，故事主角愛麗斯時常穿梭現實和幻想世界中，在色彩繽紛的幻想世界中愛麗斯經常會遇到很多新奇但有趣的事物，令當時還是小孩的筆者非常羨慕她可以有這樣神奇的遭遇，不少朋友應該同樣有筆者的想法吧！而這隻DC遊戲——《Napple Tale~Arisia in Daydream~》就是一隻將童話故事那種色彩繽紛的世界作為遊戲背景的一隻作品，這種充滿卡片色彩的作品必會吸引不少玩家；另外遊戲雖掛上ARPG遊戲類型，實際遊戲卻是動作成份較多，RPG只佔小部份，而且玩法亦非常簡單，就算是年齡比較細少的玩家也絕對適合。









遊戲故事

遊戲整個故事是環繞著一處名叫「NAPPLE WORLD」的地方，它存在於現實和沈睡兩個世界之間，據說這是個供一些人在現實世界死亡後變成靈魂居住的地方。這處地方非常特別，它是一個春、夏、秋、冬四季及過去、現在和將來三個時空同時存在的地方；某一日、剛上任不久的死神「史度依尼布」（ストレイナップ）犯了一個嚴重錯誤，他誤將一個壽命還未完結的女孩「寶芝」（ポーチ）的靈魂帶到「NAPPLE WORLD」，寶芝知道這是史度依尼布（以後簡稱SN）攞的一個大烏龍後，便要求SN將她送回自己的現實世界，但SN告訴她來到這個「NAPPLE WORLD」後是不能回去的，除非有6位精靈（ペタル）幫忙才可離開，否則便要永遠生活在這裡；但是早陣子「NAPPLE WORLD」卻被一力量導致四季失常、時空錯亂等現象，最嚴重的就是6名精靈都被一鼓力量封印起來，但為了返回自己的世界，就算前面的路如何艱辛寶芝都會去面對，誓要解開被封印的精靈，而SN為了彌補自己的過失便決定全力協助寶芝這段解放6精靈的冒險旅程。





角色操作



遊戲中會分開ACTION和解謎兩種地圖，當中ACTION型式的出現時間較多；在ACTION地圖時玩者要控制寶芝將敵人擊倒，解謎地圖則要玩者在「NAPPLE WORLD」中四處進行調查從而取得情報，在兩種地圖時寶芝都會有兩種不同的操作方法，大家要留意：

ACTION地圖時的操作：

十字按鈕／ANALOG：	角色移動
X掣：	攻擊／開啟寶箱
A掣：	跳躍／二段跳躍
Y掣：	呼叫寵物到自己後方
B掣：	使用寵物能力
L掣：	緊按可轉換寵物
R掣：	緊按可用十字掣將畫面放大縮少
START掣：	進入PAUSE畫面



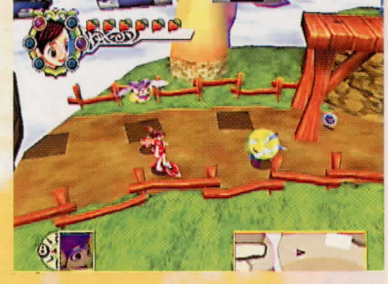
解謎地圖時的操作：

十字按鈕／ANALOG：	角色移動
X掣：	開啟寶箱／對話／開門／調查
A掣：	跳躍／二段跳躍／決定
Y掣：	呼叫寵物到自己後方
B掣：	使用寵物能力／取消
L掣：	緊按可轉換寵物
R掣：	緊按可用十字掣將畫面放大縮少及轉變視點
START掣：	進入PAUSE畫面



攻擊

在ACTION地圖時按X掣寶芝便會揮動手上的棒作出攻擊，除BOSS外，所有敵人都可一擊斃命，敵人被擊斃後會變成一有攻擊力的球體向相反方向飛去，假其他敵人被這球體碰到便會一併被打倒；另外在揮動棒子時亦可將敵人的攻擊擊回變成自己的攻擊或開啟機關用途。



跳躍、二段跳躍



在ACTION或解謎地圖(建築物內除外)時只要按下A掣寶芝會跳起，另外在寶芝跳起差不多到達最高點時再按一次A掣寶芝便會做出二段跳躍的動作，二段跳躍可跳出比平時跳躍高一倍的高度，除可躍過一些比寶芝高一倍的障礙物外若在跳躍後攻擊寶芝會做出在著地前不會停止的翻筋斗攻擊。

開啟寶箱



玩者在ACTION或解謎地圖有時會發現一些寶箱，當中都是一些「分解」用道具(下文詳述)，只要走到寶箱正面(有鎖的一面)按X掣便可將它打開，不過有些寶箱是要利用敵人攻擊或寵物能力才能將之打開；另外在ACTION地圖更會出現一些假扮寶箱的敵人。

機關啟動



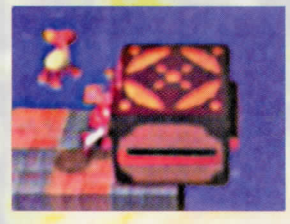
遊戲中有時會遇到一些機關，有些是在地上外形像棒子的機關，只要攻擊棒子令其移動便會啟動，有的是裝置在地上外形像按鈕的機關，只要跳上去按下按鈕便可啟動，亦有一些外形像直昇機的機關，只要跳上去角色便會用手抓著，機關便會自動上升或下降。

寵物(パフェット)



在遊戲中玩者會得到一種稱為「寵物」(パフェット)的生物，牠們分開三個系列，分別是攻擊、回復和輔助三種，牠們全都擁有一種屬於自己的特殊能力，玩者只須在ACTION及解謎地圖中利用(按B掣)牠們的能力去破關或取得寶物，而所有寵物都是用「合成」(之後會作解釋)的方法來取得。

特殊動作(拉、推)



在ACTION地圖時玩者有時會遇到一些物件，這些物件通常都會阻塞一些通道，必須將它們移開才可繼續前進，這時玩者只要將角色走到物件旁邊按X掣角色便會抓緊物件，之後再按方向掣或ANALOG角色便會做出推或拉動物件的動作。

對話、調查

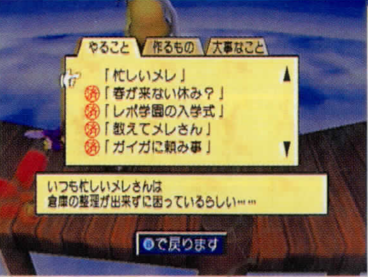


在解謎地圖中調查和對話都是非常重要的一環，使用方法就是只要向著目標人物或物件按X掣便可向該物件或人物作出調查或對話，此外亦可將門打開進出房間。

PAUSE畫面



在遊戲進行期間，不論是ACTION或是解謎版圖，只要按下START掣便會進行PAUSE畫面，在這畫面中有「パフェットチェンジ」、「メモをCHECK！」、「アイテム一覽」、「レシピ一覽」、「レーダー」、「バイブレーション」六個選擇，「パフェットチェンジ」可讓玩家進行寵物轉換；「メモをCHECK！」玩家查看破關線索及已完成的謎題；「アイテム一覽」可觀看角色手上所有道具；「レシピ一覽」可觀看現時手上持有的「材料單」(レシピ)數目；「レーダー」可自由設定雷達系統ON／OFF；「バイブレーション」能自由設定震動功能ON／OFF。



分解道具及寵物合成

上文已經提過在遊戲途中有機會得到一些道具，將這些道具拿到位於「13 ICE」的分解合成房間用「DECODE MACHINE」將它們分解取得合成寵物的必須元素「MIS」，遊戲中「MIS」的種類非常多，在得到「MIS」後便可開始合成寵物，合成種類有兩種：一種是ACTION型寵物，即是在ACTION版圖中專用的種類(有些在解謎版圖亦可使用)，牠會在ACTION版圖利用自己的特殊能力幫助玩者過關；第二種是家具型寵物，牠們的用途是將一些任務或NAPPLE TOWN各人的須求完成而取得情報。而合成方法就是同樣在分解合成房間使用另一部機械「REMIX MACHINE」將四種「MIS」製造出新的寵物，但不是每次合成都能成功造出寵物，假若合成失敗除了不會造出寵物外之前選用的「MIS」都會消失。



DECODE MACHINE(デコードマシン)使用方法：



當寶芝在寶箱或敵人身上得到道具後，便可到分解合成房間利用DECODE MACHINE將道具分解取得元素「MIS」，分解方法很簡單，首先要選擇好打算分解的道具，之後便會進入元素搜尋畫面，這時玩者便要在60秒內利用三種不同性質的FILTER(フィルター)找出藏在道具中的元素，三個FILTER的性質分別是「普通」(藍色)、「黑暗」(深藍色)、「光明」(橙



色），尋找方法玩者可以留意畫面左下方擁有地球標誌的地方，這些地球標誌有清藍、深藍和咖啡三種顏色，若果這處顯示出三個清藍色的地球即表示分解的道具只有三種屬普通性質的元素，若果顯示一清兩深藍的地球標誌即表示道具含有兩種普通一種黑暗元素，如此類推。

REMIX MACHINE（リミックスマシン）使用方法：

當從道具取得「MIS」後便可在這部合成機中製造合成寵物，在上文已介紹過寵物有ACTION和家具兩種，玩者先選擇好要製造那一類寵物，之後便可進行合成，玩者要選擇四種「MIS」才可進行合成，但這種自行選擇元素進行合成的方法必會損失很多「MIS」，如不想這樣玩者便要解開在NAPPLE TOWN眾人的煩惱，成功的話便會得到一張新的「材料單」。當寵物製造成功時ACTION至的寵物會被放到「13 ICE」的地下室內，玩者要到地下室才可將寵物裝備，而家具型的則會由寶芝保管。



NAPPLE TOWN介紹

跟著會介紹在NAPPLE WORLD的唯一一個城鎮「NAPPLE TOWN」，所有在NAPPLE WORLD的靈魂都住在這裡，這裡的建築是由中央一噴水池開始向東南西北四個方向伸展出四條直路，每條路都通往一個季節地圖；另外在東北和西南兩方都建設了兩條小路，下面的地圖可令大家更清楚NAPPLE TOWN的建設。



春天街道「CHERRY FRENT」

這是一條原本擁有春天氣息的街道，這裡有四座建築物分別是「尼寶學園」（レボ學園）、「胡基之家」（ウィンキーの家）、「愛麗斯之家」（アリスの家）和「絲亞露之家」（シエルの家），亦居住了胡基、愛麗斯和絲亞露三人；在街道盡道則是通往三個春季版圖的入口，這三個春季版圖名稱「NEW YEAR'S DAY」、「THE WILD WIND」和「WONDERBED」。



NAPPLE TOWN 地圖

冬季版圖
哈迪拿玩具店
拉魯夫之家
菲洛加公館
空置之家
SILVER LINE
維多魯馬拉大屋
瑪達之家
ROUGE LEAF
胡基之家
愛麗斯之家
絲亞露之家
秋季版圖
春季版圖
莎茜露之家
空置事務所
CHERRY FRENT
尼寶學園
OCEAN BLUE
波布小屋
史東大屋
牛酒吧
夏季版圖

夏天街道「OCEAN BLUE」



另一本是擁有夏天氣息的街道，共有「史東之大屋」(ストーン卿の屋敷)、「波布小屋」(ポンプ小屋)、「牛酒吧」(うしバー)三座建築物，同樣亦居住了史東、波布和札古素(牛)三人；在街道盡頭便是三個夏季版圖的入口，分別是：「ONCE SUMMER」、「AJISAI」、和「FESTVIAL NIGHT」。

秋天街道「ROUGE LEAF」



擁有秋天氣息的街道「ROUGE LEAF」，建了「空置的事務所」(空き事務所)、「莎茜露之家」(セシルの家)、「維多魯馬拉之大屋」(リトルマネーの屋敷)、「瑪達之家」(マダムの家)四座建築物，住了莎茜露、維多魯馬拉、瑪達三人，而街道盡頭亦是通往三個秋季版圖「RED AND GOLD」、「THE MOANING」、「SECRET GARDEN」的入口。

冬天街道「SILVER LINE」

最後一條街道，擁有四季中冬季氣息的街道，擁有「空置之家」(空き家)、「哈迪拿玩具店」(ハテナ玩具堂)、「拉魯夫之家」(ラルフの家)、「菲洛加公館」(フロッカーの館)四座建築物，亦分別住了哈迪拿、拉魯夫、菲洛加三人；在街道盡頭是三個冬季版圖「FJORLAND」、「SNOW CORRIDOR IN ICE MOUTH」、「CRYSTAL PALACE」的入口。



NAPPLE TOWN四季街道攻略開始

跟著就是遊戲的攻略法，基於遊戲的版面是以春夏秋冬四季組成，故筆者亦會順著四季次序將每季每關的攻略心得及每場BOSS戰法刊出，若攻略有任何不足之處望各讀者見諒。

春天街道「CHERRY FRENT」

在春季街道盡頭的三關分別是「NEW YEAR'S DAY」、「THE WILD WIND」和「WONDERBED」，既然屬於春天街道，那三關內都必會充滿春天的氣息，以下是三關的及每場BOSS戰的攻略心得。

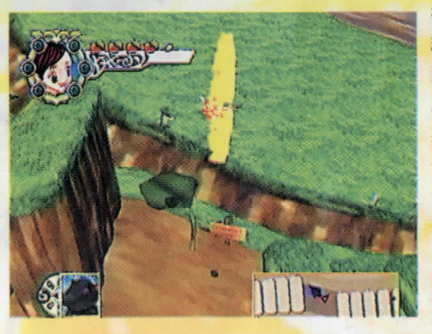
NEW YEAR'S DAY

在經過ピエロ教授操作方法後，SN會帶寶芝到「13 ICE」，可先向睡床按X進行一次記錄，跟著可在屋內四處調查，不過現時有很多房間上了鎖不能進入亦不能走出屋外；先到地下室裝備唯一的寵物後便回到房間睡一覺。睡醒後SN會出現並帶寶芝走出屋外及簡單介紹一下NAPPLE TOWN的人和物，之後便可自由活動，遊戲亦正式開始。先向四處的人打聽一下四季街的消息，在冬天街道「SILVER LINE」會看到NAPPLE TOWN村長菲洛加先生，上前一看原來村長剛剛發生意外「炒車」令車子卡在街道和行人路之間，這時村長看到寶芝便向她求救，希望寶芝幫他將車子推回平地，幫助村長後他非常感謝寶芝的幫忙，並邀請寶芝到他家一聚，在村長家中村長先生除了感謝寶芝幫忙外亦準許寶芝在NAPPLE TOWN居住，之後在村長書房取得「レシピ」後便可離開。跟著要做的就是令兩個EVENT出現在MEMO簿內，兩個EVENT分別在「尼寶學園」和「愛麗斯之家」，「尼寶學園」的ENEVT只須查看在校園門外的告示牌便可；「愛麗斯之家」之家的EVENT便要進入屋內與愛麗斯對話才會出現。EVENT出現後便可向春天版圖第一關「NEW YEAR'S DAY」進發。「NEW YEAR'S DAY」是遊戲第一關，難度比較低，敵人數量也不多，要留意的地方就是進入山洞後在上方掉下的石柱和不能消除的大鐵球，經過山洞後繼續向前走會到達冰刺山地區，這裡的立足點只有一塊塊樹葉，要注意有些樹葉上面會有一層冰，這層冰只要寶芝一踏上去便會立即消失，但不要驚慌而立即跳走，玩者踏上冰層後只須待冰層粉碎下方便會長出一塊樹葉，在經過冰刺山地區後再向前走會發現一間屋，這間屋其實是屬於過去時空的愛麗斯之家，進入與童年愛麗斯對話後便離開繼續前進。在屋旁邊有一個須要用敵人子彈攻擊才會打開的寶箱，再向前走會到達一個有多塊石壁上升下降的區域，在區域中央上空有一火圈，可以的話便跳過它以取得金幣，再向前走會到達此關最後一個地區，這區是一個大瀑布，玩者只須小心跳躍便可輕易通過，最後會看到一記錄點及輸送門，記錄後不要用輸送門離開而繼續向右方走，因為右方就是首次進行BOSS戰的場地。









BOSS戰(キノコヘビ)

這是遊戲首次BOSS戰，這BOSS是一條大蛇，牠有擺尾產生石塊和激光兩種攻擊，對付牠的方法很簡單，只要寶芝的體力是全滿的話，便可利用二段跳躍攻擊，每次攻擊應可擊中牠兩次，只要不斷用跳躍攻擊很輕易便可將牠解決，之後便會離開回到「CHERRY FRENT」。



WONDERBED



回到「CHERRY FRENT」後出現漫天櫻花的情景，但不久櫻花便消失，相信是寶芝只將春天街道的封印解開了三份一的原因，不過起碼已回復少許春天氣息。跟著看到「尼寶學園」因為春天氣息再次出現而開始新一年的開學禮，走到校園門前神官多魯多(神官ドルイド)出現，原來他希望寶芝能替他造一件家具寵物，說罷便將數件道具送給寶芝，這時SN亦叫寶芝先會「13 ICE」，說要教她道具分解及寵物合成的方法(方法見上文)，學過道具分解和寵物合成後便可離開，跟著要先到愛麗斯家找愛麗斯，與她喝過下午茶經便再次進入「NEW YEAR'S DAY」到過去式的愛麗斯家，現在開始便要助她解除病症，與她談話後便要選擇三種道具，三件道具分別是積木、故事書和化妝桌上的粉盒，之後在一段對答中選擇：「時計もったウサギの田」便可進入第二關「WONDERBED」。





這關難度亦不算太高，只是路上時常都會有些洞及活動升降台，另外就是這關有很多地方都須要跳躍才可通過，這些地方立足點很小，而且旁邊還會有敵人出現，最好的方法就是用二段跳躍以筋斗攻擊邊攻擊敵人邊小心計算落腳點，不斷小心前走應可輕易到達記錄點，記錄後同樣向右方前進邊會進行第二次BOSS戰。



BOSS戰(三月うさぎ)

這隻頭目不知大家會否覺得牠很像《愛麗斯夢遊仙境》內那隻常常趕時間的大白兔？牠的攻擊方式有三種，第一種是向前方射出三方向的紅蘿蔔，第二是擲出牠手上的陀表，第三種就是以自己為中心向外轉動手上的陀錶，今次的攻略心得就是等待牠擲出陀錶後便走到牠身旁不斷攻擊，不消一會應可將牠打倒，將大白兔打倒後終於將第一隻精靈解放出來，而愛麗斯的事件亦得到完滿的解決。





THE WILD WIND

解決愛麗斯的事後現在剩下的便只有「尼寶學園」的事，先走進校內，在禮堂剛剛正在舉行開學禮，但當校長想用身旁的鋼琴奏樂時鋼琴原來壞了，奏出來的音樂非常奇怪，這樣開學禮便不能繼續舉行，須待鋼琴修好後開學禮才可繼續，所有小孩聽後都非常失望地離開，之後與校長交談知道在NAPPLE WORLD懂得修理鋼琴的人就只有「加加」(ガイガ)先生一人，但是現在已沒人知道他在何處，現在要做的事就是找出「加加」先生叫他無論如何都要將鋼琴修理好，在TOWN內向各人打聽「加加」先生的事，最後在哈迪拿那處知道加加先生應該會在春天街道深處，既然是這樣相信加加先生應該是在第三個春天版圖「THE WILD WIND」內，知道線索後便向春天版圖第三關前進，進入後一直向前走不久會到達另一個時空的胡基之家，不過玩時這裡沒甚麼有用的線索，繼續向前走不久在遠處發現另一所「尼寶學園」，相信加加先生必定在內，用前方的升降機關跳入左邊的通道到達校園，進入校內果然發現加加先生，解釋過後他終於答應肯將鋼琴修理好，但是他必雖寶芝替他向胡基取得修理鋼琴的工具，記得之前曾經遇過的胡基嗎？不過這時不要走回頭，要繼續向前走，經過螺旋山谷及三間風車屋後便可用輸送門回到NAPPLE TOWN，這時先找這裡的胡基對話一次，之後可順道回「13 ICE」製造新的寵物，之後再進入THE WILD WIND內，找胡基取得修理工具後將工具交給加加先生他便會將鋼琴修好，之後寶芝會自己回到NAPPLE TOWN的校園，參加過正式的開學禮後再次回到THE WILD WIND今次一口氣去到最後方將三個大鐘打響呼叫一飛魚(？)，飛魚便會帶寶芝到春季街道最後一個BOSS戰的場地。









BOSS戰(イモラー)

這次的BOSS是一條大毛蟲，牠的攻擊方式是走進樹葉叢內然後捲起身體衝出來撞向寶芝，攻對牠的方法就是待牠不是捲起狀態時不用怕減少體力與牠埋身肉搏，不用多久便可將牠解決，亦都成功將第二個精靈解放。



下期續……

Text by 退役軍人痴心



發售商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM
記憶：	86KB以上
發售日：	2000年9月21日
SLG／對應DUAL SHOCK 2	

RING of RED リングオブレッド

我們不怕敵人的砲火！前進！前！進！！進！！！

看官但見這裡的標題多麼的雄壯！堅挺！！以為國歌正在奏起！不用那麼驚訝！！筆者只是在形容《RING OF RED》的整個遊戲流程，正是與標題上的意思所形容一樣，不斷發砲！勇往直前！！上期文中在下答應各位遊戲迷會繼續講解此GAME其他關數的詳細資料分析。各位戰友準備好了沒有？好！我們繼續出擊！！

全方位作戰要訣

INDEX

地圖上藍色的ICON是我軍部署的位置，而黃色的則是敵軍之部署。簡化了的AFW簡稱詳列如下：

AFW簡稱	
甲	甲腳砲
輕	輕甲腳
多	多腳砲
對	對甲腳
特	特別型號AFW

更多新加入的同伴

長谷部純

桐野彩菜

桐野一兵

艾美利奧（エミリオ）

MAP 5 第五擊

石卷

1964年10月6日

勝利條件　佔領敵方基地／敵方全軍消滅

敗北條件　維迪加被擊敗／超過第3日1時

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN

敵軍

1	甲	北日本軍
2	輕	北日本軍
3	輕	北日本軍
4	輕	北日本軍
5	輕	北日本軍
6	甲	北日本軍
7	輕	北日本軍
8	甲	北日本軍
9	多	北日本軍
10	多	北日本軍

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
橫山班	佔領地圖上a位置
河合班	佔領地圖上b位置
井上班	佔領地圖上b位置
日下部班	佔領地圖上c位置
寺內班	取勝後自動獲得
山本班	取勝後自動獲得
栗林班	維迪加與涼子鄰接時會話取得
清宮班	全兵士12班以下
森班	全兵士12班以下
鬼木班	全兵士12班以下
橫川班	全兵士12班以下
橘班	全兵士12班以下
島津班	全兵士12班以下
野瀨班	全兵士8班以下
村上班	全兵士8班以下
甲斐田班	全兵士8班以下
森內班	全兵士8班以下
吉良班	全兵士8班以下
陶山班	全兵士8班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

36小時之內取勝	50 EXP
48小時之內取勝	30 EXP



第五擊「石卷」的分岔路線





值得一提的是在第五關裡當取得勝利後會有兩條路線選擇，分作PLAN A及PLAN B。PLAN A是如玩者能在36小時以內取勝過版的話，在下一關便會進入「氣仙沼」裡作戰；PLAN B是

超過了36小時才取勝的話，在下一關便會進入「石越」裡作戰。如玩者攻入地圖上的b據點取得兵士的話，敵方隨即會有兩隊增援部隊出現。若然只有一個部隊攻佔該處則會大為不利，很容易便會給敵軍圍攻，尤其是只有LEVEL還未太高的維迪加一人進攻更為不妙，因主角一經戰敗便即時GAME OVER，這點大家玩《RING OF RED》的時候要特別留意，所以建議有其他部隊支援才好攻佔這些地方。其餘部隊可繼續向南進發攻取據點a，獲取新兵加入。在地圖中央有上下兩條分岔路線，敵軍的主力部隊均部署在上段路線之中，建議調配較重火力的部隊如JOHN的UNIT在上路攻入，而較輕巧著重機動力的如涼子或鬼無里的部隊則可從下路攻之。因上路裡敵軍部署了多部多腳砲，射程跟JOHN的部隊不相伯仲，可以調派維迪加這些有白兵戰鬥力的部隊以近身戰把對方殺個措手不及。

MAP 6 第六擊

第一分岔STAGE——PLAN A　氣仙沼

1964年10月7日

勝利條件　佔領敵方基地／敵方全軍消滅

敗北條件　運輸車被擊破／維迪加被擊敗／超過第5日7時

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	純
6	運輸車

敵軍

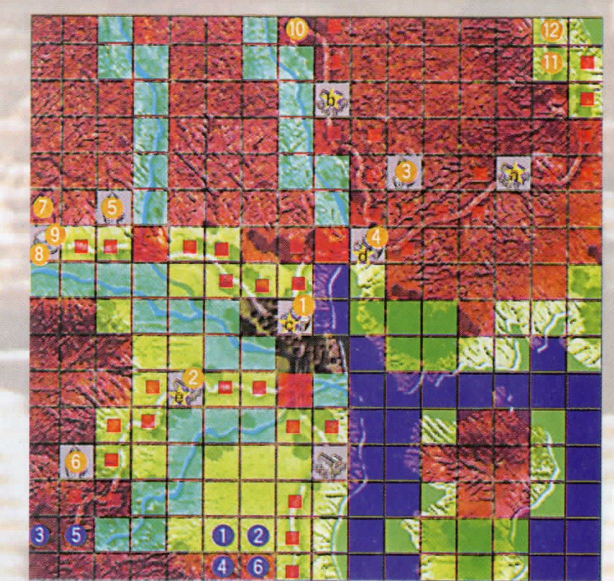
1	甲	北日本軍
2	輕	北日本軍
3	輕	北日本軍
4	輕	北日本軍
5	輕	北日本軍
6	多	北日本軍
7	輕	北日本軍
8	輕	北日本軍
9	多	北日中隊長
10	輕	北日本軍
11	多	北日本軍
12	對	北日本軍

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
大谷班	佔領地圖上a位置
足立班	佔領地圖上b位置
兵藤班	佔領地圖上c位置
喜多村班	佔領地圖上d位置
乾班	佔領地圖上e位置
今泉班	取勝後自動獲得
谷田部班	佔領敵方基地時取得
清宮班	全兵士15班以下
蓮見班	全兵士15班以下
森班	全兵士15班以下
鬼木班	全兵士15班以下
橫川班	全兵士15班以下
橘班	全兵士15班以下
島津班	全兵士15班以下
野瀨班	全兵士11班以下
村上班	全兵士11班以下
甲斐田班	全兵士11班以下
森內班	全兵士11班以下
吉良班	全兵士11班以下
小塚班	全兵士11班以下
陶山班	全兵士11班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

48小時之內取勝	50 EXP
96小時之內取勝	30 EXP



第六擊的運輸車





不論玩者所取道的是PLAN A「氣仙沼」，還是 PLAN B「石越」都應緊記在部署的時候要為運輸車特別護航。因為在這裡除了維迪加戰敗會GAME OVER之外，運輸車給敵軍擊潰了也是代表戰敗。尤其運輸車是沒有戰鬥能力，稍一不慎碰上敵軍便不知如何是好了，所以玩者們要加倍小心護送它直至到達目的地。雖然維迪加面對的敵軍越來越強大，但是可新的同伴會在戰場上助他一臂之力。在第六擊之中維迪加的陣營會有一位可愛小女孩成員加入，她的名字叫長谷部純。善於駕駛輕甲腳的她跟鬼無里一樣，都是擁有一招非常有效的必殺技——「回避運動」，可以從容躲開敵軍的砲火。

MAP 7 第六擊

第二分岔STAGE——PLAN B 石越

1964年10月8日

勝利條件　佔領敵方基地／敵方全軍消滅

敗北條件　運輸車被擊破／維迪加被擊敗／超過第5日7時

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	純
6	運輸車

敵軍

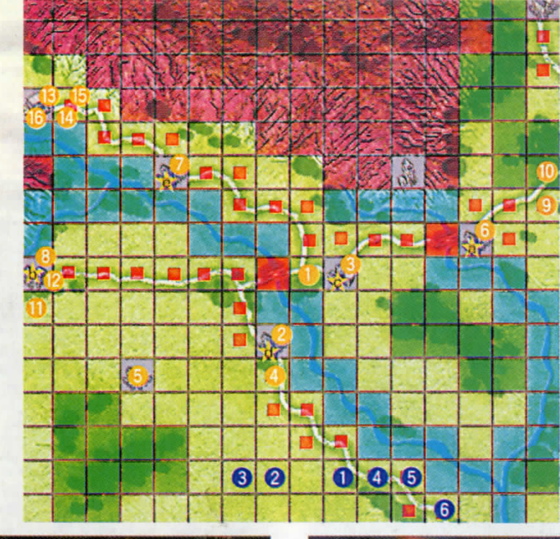
1	甲	北日本軍
2	甲	北日本軍
3	甲	北日本軍
4	輕	北日本軍
5	輕	北日本軍
6	輕	北日本軍
7	多	北日本軍
8	多	北日本軍
9	多	北日本軍
10	對	北日本軍
11	甲	北日中隊長
12	輕	北日本軍
13	甲	北日中隊長
14	甲	北日本軍
15	輕	北日本軍
16	多	北日本軍

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
大谷班	佔領地圖上a位置
足立班	佔領地圖上b位置
兵藤班	佔領地圖上c位置
喜多村班	佔領地圖上d位置
乾班	佔領地圖上e位置
今泉班	取勝後自動獲得
伊達班	佔領敵方基地時取得
清宮班	全兵士15班以下
蓮見班	全兵士15班以下
森班	全兵士15班以下
鬼木班	全兵士15班以下
橫川班	全兵士15班以下
橘班	全兵士15班以下
島津班	全兵士15班以下
野瀨班	全兵士11班以下
村上班	全兵士11班以下
甲斐田班	全兵士11班以下
森內班	全兵士11班以下
吉良班	全兵士11班以下
小塚班	全兵士11班以下
陶山班	全兵士11班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

48小時之內取勝	50 EXP
96小時之內取勝	30 EXP







強悍戰友不斷加入

繼後加入的同伴桐野彩菜則是駕駛多腳砲AFW，與JOHN一同合作成為遠距離的砲手——戰場上的巨型SNIPER，定會使維迪加的陣營如虎添翼。還有寶刀未老的桐野一兵和來自意大利的出色AFW機師艾美利奧(エミリオ)都會相繼加入維迪加的陣營，他們所駕駛的AFW

都是善長白兵戰的對甲腳。在近距離白兵戰中，這兩人的攻擊力是十分驚人。尤其對付那些在白兵戰中無還擊力的多腳砲或輕甲腳，往往可以打出扣掉過百HP的攻擊能力。

MAP 8 第七擊

盛岡收容所

1964年10月13-14日

勝利條件　佔領收容所／敵方全軍消滅

敗北條件　維迪加被擊敗／超過第4日9時

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	純
6	彩菜

敵軍

1	甲	海寶雄
2	甲	北日本軍
3	輕	北日本軍
4	輕	北日本軍
5	多	北日本軍
6	多	北日本軍
7	對	北日本軍
8	對	北日本軍
9	甲	北日中隊長
10	對	北日本軍
11	甲	北日本軍
12	對	北日本軍
13	輕	北日本軍
14	多	北日本軍
15	輕	北日本軍
16	對	北日本軍

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
日比野班	佔領地圖上a位置
宮崎班	佔領地圖上b位置
寺田班	佔領地圖上c位置
稻葉班	佔領地圖上d位置
朝倉班	佔領地圖上e位置
茂呂班	取勝後自動獲得
伊藤班	佔領敵方基地時取得
清宮班	全兵士18班以下
蓮見班	全兵士18班以下
森班	全兵士15班以下
鬼木班	全兵士18班以下
壬生班	全兵士18班以下
橫川班	全兵士18班以下
橘班	全兵士18班以下
島津班	全兵士18班以下
野瀨班	全兵士14班以下
村上班	全兵士14班以下
甲斐田班	全兵士14班以下
森內班	全兵士14班以下
吉良班	全兵士14班以下
小塚班	全兵士14班以下
早乙女班	全兵士14班以下
陶山班	全兵士14班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

由PLAN A 進攻	
48小時之內取勝	50 EXP
72小時之內取勝	30 EXP
由PLAN B進攻	
36小時之內取勝	50 EXP
48小時之內取勝	30 EXP







第七、八擊之收容所攻防戰

在第七擊的戰事裡面，玩者要先攻陷敵軍的據點——盛岡收容所，然後在下一關便會與上北日義勇軍的發難反攻，南日軍隊須奮力抗戰保守陣地。在這戰事之中維迪加的部隊們會再一次與海寶雄碰面，及後更會遇上北日義勇軍隊長皆川英臣。與這兩人的戰鬥都是例行工事地「做樣」戰鬥便可，在戰鬥打至中途他們都會「EVENT地」逃走。雖然是「例行工事」，但他倆的戰鬥力比一般北日部隊軍屬害，所以也不能掉以輕率。玩者能節省下來的必殺技或是搭乘兵特別彈，就盡情地送給他們享受吧！

MAP 9 第八擊

盛岡防衛戰

1964年10月16日

勝利條件　　*把守收容所直至第4日10時／敵方全軍消滅*

敗北條件　　*收容所被佔領／維迪加被擊敗*

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	純
6	彩菜
7	一兵

敵軍

1	對	皆川英臣
2	甲	北日本軍
3	甲	北日本軍
4	甲	北日本軍
5	輕	北日本軍
6	輕	北日本軍
7	輕	北日本軍
8	多	北日本軍
9	多	北日中隊長
10	多	北日本軍
11	對	北日本軍
12	對	北日本軍
13	甲	北日本軍
14	對	北日本軍
15	輕	北日本軍
16	多	北日本軍

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
岸班	佔領地圖上a位置
中野班	取勝後自動獲得
柊班	取勝後自動獲得
山根班	取勝後自動獲得
和氣班	取勝後自動獲得
瀨島班	將皆川打至80 HP以下
石川班	48小時之內取勝
清宮班	全兵士21班以下
鈴木班	全兵士21班以下
蓮見班	全兵士21班以下
森班	全兵士21班以下
鬼木班	全兵士21班以下
壬生班	全兵士21班以下
橫川班	全兵士21班以下
橘班	全兵士21班以下
島津班	全兵士21班以下
野瀨班	全兵士17班以下
宗像班	全兵士17班以下
村上班	全兵士17班以下
甲斐田班	全兵士17班以下
森內班	全兵士17班以下
吉良班	全兵士17班以下
小塚班	全兵士17班以下
早乙女班	全兵士17班以下
陶山班	全兵士17班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

由PLAN A 進攻
48小時之內取勝 50 EXP
72小時之內取勝 30 EXP

由PLAN B進攻
48小時之內取勝 50 EXP
62小時之內取勝 30 EXP



MAP 10 第九擊

解放戰線據點

1964年10月22日

勝利條件　　*敵方全軍消滅*

敗北條件　　*基地被敵方佔領／維迪加被擊敗／超過第6日7時*

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	彩菜
6	純
7	一兵
8	エミリオ(艾美利奧)

敵軍

1	對	北日中隊長
2	甲	北日義勇軍
3	甲	北日義勇軍
4	輕	北日義勇軍
5	輕	北日義勇軍
6	多	北日義勇軍
7	多	北日義勇軍
8	對	北日義勇軍
9	甲	北日中隊長
10	多	北日義勇軍
11	對	北日義勇軍
12	輕	北日中隊長
13	多	北日義勇軍
14	甲	北日義勇軍
15	對	北日義勇軍
16	輕	北日中隊長
17	輕	北日義勇軍
18	甲	北日義勇軍
19	多	北日義勇軍
20	對	北日義勇軍

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
大迫班	佔領地圖上a位置
三谷班	佔領地圖上b位置
八須賀班	取勝後自動獲得
若菜班	取勝後自動獲得
河本班	取勝後自動獲得
水野班	維迪加與鬼無里的談話EVENT
石井班	48小時之內取勝
清宮班	全兵士24班以下
蓮見班	全兵士24班以下
鈴木班	全兵士24班以下
森班	全兵士24班以下
鬼木班	全兵士24班以下
橫川班	全兵士24班以下
壬生班	全兵士24班以下
橘班	全兵士24班以下
島津班	全兵士24班以下
神水流班	全兵士24班以下
野瀨班	全兵士20班以下
村上班	全兵士20班以下
宗像班	全兵士20班以下
甲斐田班	全兵士20班以下
森內班	全兵士20班以下
吉良班	全兵士20班以下
小塚班	全兵士20班以下
陶山班	全兵士20班以下
早乙女班	全兵士20班以下
織田班	全兵士20班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

48小時之內取勝	50 EXP
120小時之內取勝	30 EXP

更多的敵軍　更惡劣的天氣

在第九擊「解放戰線據點」之中玩者所遇到的挑戰會越來越激烈，維迪加的部隊們開始遇上超過20個敵軍AFW的部隊UNIT在地圖之中，所以只是一關裡所花費的戰鬥畫面時間也會非常漫長，玩家們應有心理準備面對。及後第十擊「宮古」之後的各場戰事當中，南日的軍隊會進一止推至日本的北部，而且適逢冬季維迪加的陣線需要在下雪的天氣之中作戰。在雪地上戰鬥命中率會比起平常為低，玩者們在發砲瞄準時會更加困難。

MAP 11 第十擊

宮古

1964年11月1日

勝利條件　佔領港灣／敵方全軍消滅

敗北條件　維迪加被擊敗／超過第6日7時

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	彩菜
6	純
7	一兵
8	艾美利奧

敵軍

1	甲	北日本軍
2	甲	北日本軍
3	甲	北日本軍
4	甲	北日本軍
5	輕	北日本軍
6	輕	北日本軍
7	輕	北日本軍
8	多	北日本軍
9	多	北日本軍
10	多	北日本軍
11	對	北日本軍
12	對	北日本軍
13	對	北日本軍
14	對	北日本軍
15	輕	北日本軍
16	多	北日本軍
17	對	北日中隊長
18	甲	北日本軍
19	輕	北日本軍
20	多	北日本軍
21	甲	北日中隊長
22	對	北日本軍
23	輕	北日本軍
24	多	北日本軍

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
山神班	佔領地圖上a位置
世川班	佔領地圖上b位置
西元班	佔領地圖上c位置
箱島班	佔領地圖上d位置
神林班	取勝後自動獲得
明日香班	佔領港灣取勝
久保班	48小時之內取勝
清宮班	全兵士24班以下
蓮見班	全兵士24班以下
鈴木班	全兵士24班以下
森班	全兵士24班以下
鬼木班	全兵士24班以下
橫川班	全兵士24班以下
壬生班	全兵士24班以下
橘班	全兵士24班以下
島津班	全兵士24班以下
神水流班	全兵士24班以下
野瀨班	全兵士20班以下
村上班	全兵士20班以下
宗像班	全兵士20班以下
甲斐田班	全兵士20班以下
森內班	全兵士20班以下
吉良班	全兵士20班以下
小塚班	全兵士20班以下
陶山班	全兵士20班以下
早乙女班	全兵士20班以下
織田班	全兵士20班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

48小時之內取勝	50 EXP
120小時之內取勝	30 EXP



MAP 12 第十一擊

八甲田山

1964年11月6日

勝利條件　佔領敵方司令部／敵方全軍消滅

敗北條件　涼子被擊敗／超過第3日1時



出現部隊

我軍

1	涼子
2	鬼無里
3	純
4	艾美利奧

敵軍

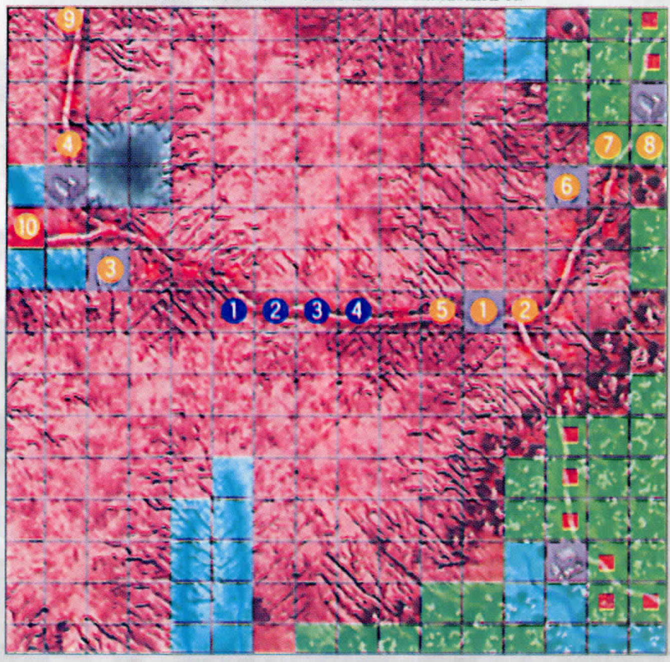
1	甲	北日本軍
2	甲	北日本軍
3	輕	北日本軍
4	多	北日本軍
5	對	北日本軍
6	對	北日本軍
7	輕	北日本軍
8	多	北日本軍
9	甲	北日本軍
10	對	北日本軍

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
大崎班	取勝後自動獲得
宮北班	佔領敵方司令部取勝
櫻庭班	48小時之內取勝
村上班	全兵士24班以下
森內班	全兵士24班以下
陶山班	全兵士24班以下
甲斐田班	全兵士24班以下
吉良班	全兵士24班以下
野瀨班	全兵士24班以下
小塚班	全兵士24班以下
早乙女班	全兵士24班以下
宗像班	全兵士24班以下
織田班	全兵士24班以下
清宮班	全兵士24班以下
橫川班	全兵士20班以下
島津班	全兵士20班以下
鬼木班	全兵士20班以下
森班	全兵士20班以下
橘班	全兵士20班以下
蓮見班	全兵士20班以下
壬生班	全兵士20班以下
鈴木班	全兵士20班以下
神水流班	全兵士20班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

48小時之內取勝	50 EXP
72小時之內取勝	30 EXP



MAP 13 第十二擊

乘鞍岳

1964年11月6日

勝利條件　佔領敵方司令部／敵方全軍消滅

敗北條件　維迪加或涼子被擊敗／超過第3日1時

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	JOHN
3	彩菜
4	一兵
5	涼子
6	鬼無里
7	純
8	艾美利奧

敵軍

1	甲	北日本軍
2	甲	北日本軍
3	輕	北日本軍
4	輕	北日本軍
5	多	北日本軍
6	多	北日本軍
7	對	北日本軍
8	對	北日本軍
9	甲	北日本軍
10	輕	北日本軍
11	多	北日本軍
12	對	北日本軍
13	輕	北日本軍
14	多	北日本軍

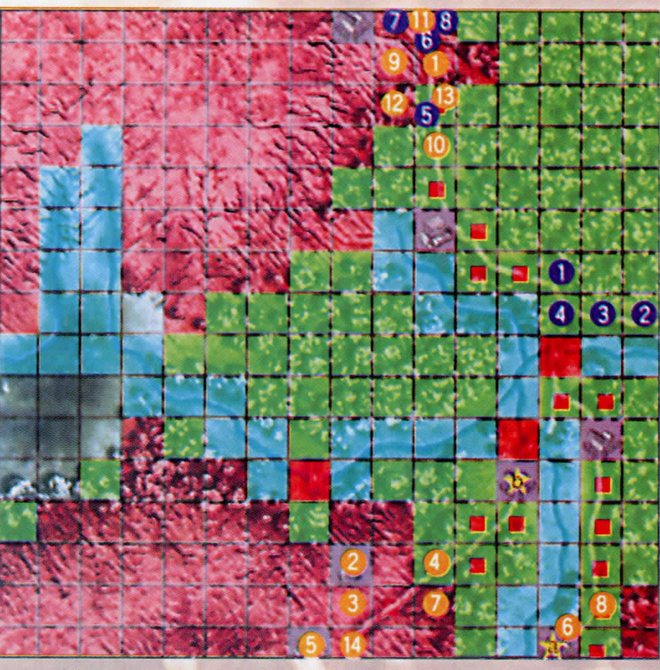
可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
結城班	佔領地圖上a位置
板口班	佔領地圖上b位置
大隅班	取勝後自動獲得
鵜木班	取勝後自動獲得
斧瀨班	取勝後自動獲得
久保田班	佔領敵方基地取勝
安東班	48小時之內取勝
村上班	全兵士24班以下
森內班	全兵士24班以下
陶山班	全兵士24班以下
甲斐田班	全兵士24班以下
吉良班	全兵士24班以下
野瀨班	全兵士24班以下
小塚班	全兵士24班以下
早乙女班	全兵士24班以下
宗像班	全兵士24班以下
織田班	全兵士24班以下
清宮班	全兵士20班以下
橫川班	全兵士20班以下
島津班	全兵士20班以下
鬼木班	全兵士20班以下
森班	全兵士20班以下
橘班	全兵士20班以下
蓮見班	全兵士20班以下
壬生班	全兵士20班以下
鈴木班	全兵士20班以下
神水流班	全兵士20班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

48小時之內取勝 50 EXP

120小時之內取勝　30 EXP



向著北海道繼續進發！

在第十二擊「八甲田山」之中南日只有4隊UNIT在山頂上的樽頸位置戰鬥，除了時間限制的敗北條件之外，涼子的部隊一經擊敗也會GAME OVER的，玩家們要特別留意。在十三擊「乘安岳」中的開段裡面，玩者也只有4隊UNIT上陣。但不用擔心，因為只要待至9小時過後其他部隊的援軍便會出現，到時局勢便會大大扭轉。

MAP 14 第十三擊

黑石

1964年11月12日

勝利條件　敵方全軍消滅

敗北條件　維迪加被擊敗／超過第3日1時

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	純
6	彩菜
7	一兵
8	艾美利奧

敵軍

1	甲	義勇軍精銳
2	輕	義勇軍精銳
3	多	義勇軍精銳
4	對	義勇軍精銳
5	甲	北日義勇軍
6	輕	北日義勇軍
7	多	北日義勇軍
8	對	北日義勇軍
9	甲	北日本軍
10	甲	北日本軍
11	輕	北日本軍
12	輕	北日本軍
13	多	北日本軍
14	多	北日本軍
15	對	北日本軍
16	對	北日本軍
17	輕	北日本軍
18	多	北日本軍
19	甲	北日本軍
20	對	北日本軍
21	甲	北日本軍
22	對	北日本軍
23	輕	北日本軍
24	多	北日本軍

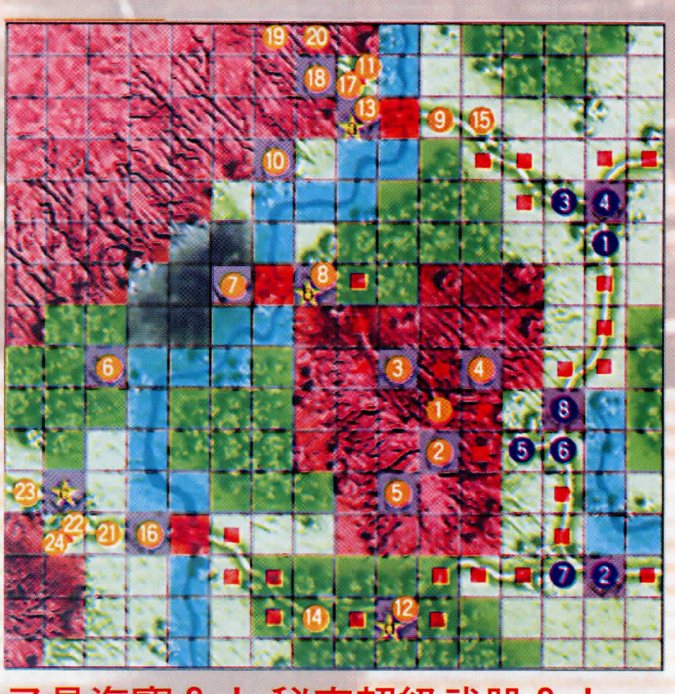
可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
船橋班	佔領地圖上a位置
黑木班	佔領地圖上b位置
矢野班	佔領地圖上c位置
西野班	佔領地圖上d位置
北原班	取勝後自動獲得
須藤班	佔領敵方基地取勝
新井班	48小時之內取勝
村上班	全兵士24班以下
森內班	全兵士24班以下
陶山班	全兵士24班以下
甲斐田班	全兵士24班以下
吉良班	全兵士24班以下
野瀨班	全兵士24班以下
小塚班	全兵士24班以下
早乙女班	全兵士24班以下
宗像班	全兵士24班以下
織田班	全兵士24班以下
清宮班	全兵士20班以下
橫川班	全兵士20班以下
島津班	全兵士20班以下
鬼木班	全兵士20班以下
森班	全兵士20班以下
橘班	全兵士20班以下
蓮見班	全兵士20班以下
壬生班	全兵士20班以下
鈴木班	全兵士20班以下
神水流班	全兵士20班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

48小時之內取勝50 EXP

96小時之內取勝30 EXP



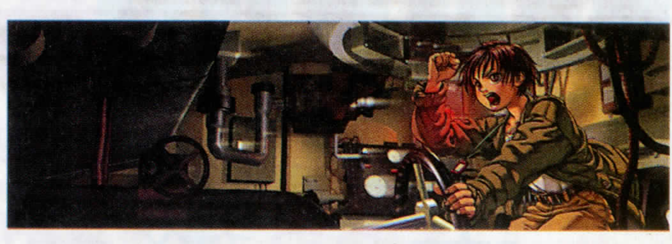
又是海寶？！ 秘密超級武器？！

在第十三及十四擊裡面，如計算敵軍援兵在內將會遇上多至24隊敵方UNIT出現，CLEAR一關的戰鬥過程會再一步挺長。於十四擊「今別」當中維迪加的戰友們會又再一次碰上死敵海寶雄，故事發展到這裡還會有新一步的進展，玩者將可在這時候看到史上最強AFW——多拉告士打夫(ドーラ・グスタフ)超級重型大砲。究竟這件活像一輛大火車的AFW有著什麼秘密，在遊戲發展到末段將會揭曉。

MAP 14 第十四擊

今別
1964年11月17日

勝利條件　敵方全軍消滅
敗北條件　維迪加被擊敗/超過第4日4時



出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	純
6	彩菜
7	一兵
8	艾美利奧

敵軍

1	特	ドーラ・グスタフ（超巨型砲）
2	甲	北日義勇軍
3	甲	北日義勇軍
4	輕	北日義勇軍
5	輕	北日義勇軍
6	多	北日義勇軍
7	對	北日義勇軍
8	對	北日義勇軍
9	甲	海寶雄
10	輕	北日義勇軍
11	多	北日義勇軍
12	對	北日義勇軍
13	甲	鳥羽兼朝
14	輕	北日義勇軍
15	多	北日義勇軍
16	對	北日義勇軍
17	甲	北日義勇軍
18	甲	北日義勇軍
19	輕	北日義勇軍
20	多	北日義勇軍
21	對	北日義勇軍
22	輕	北日義勇軍
23	多	北日義勇軍
24	對	北日義勇軍

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
船橋班	佔領地圖上a位置
黑木班	佔領地圖上b位置
矢野班	佔領地圖上c位置
西野班	佔領地圖上d位置
北原班	佔領地圖上e位置
安孫子班	48小時之內取勝
風祭班	維迪加打倒鳥羽

作戰勝利所能取得的經驗值

48小時之內取勝 50 EXP
69小時之內取勝 30 EXP



MAP 15 第十五擊

津輕要塞
1964年11月20日

勝利條件　敵方全軍消滅
敗北條件　維迪加被擊敗/超過第3日9時

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	純
6	彩菜
7	一兵
8	艾美利奧

敵軍

1	甲	甲海寶雄
2	甲	北日義勇軍
3	甲	北日義勇軍
4	輕	北日義勇軍
5	輕	北日義勇軍
6	輕	北日義勇軍
7	輕	北日義勇軍
8	多	北日義勇軍
9	多	北日義勇軍
10	多	北日義勇軍
11	對	北日義勇軍
12	對	北日義勇軍
13	對	北日義勇軍
14	對	皆川英臣
15	多	北日義勇軍
16	對	北日義勇軍

蘇軍

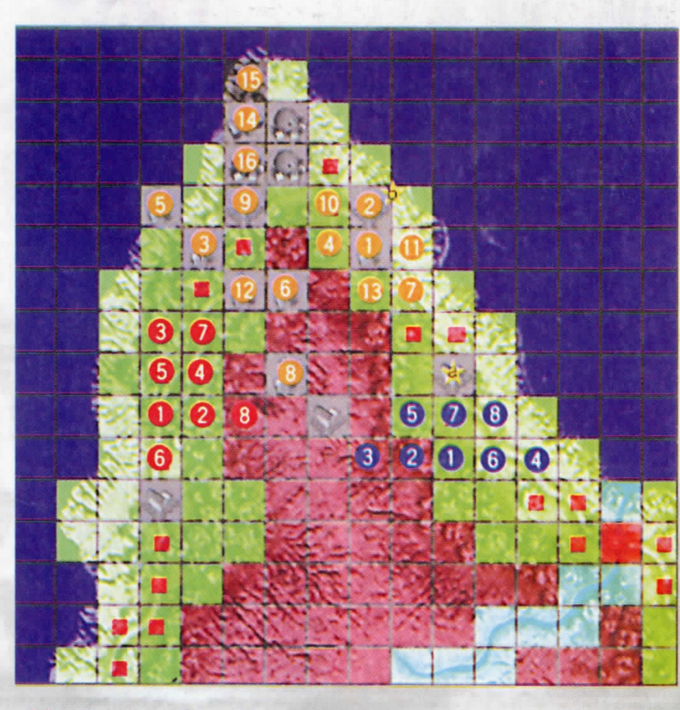
1	甲	セルゲイ（最後首腦——些路基）
2	甲	蘇軍
3	輕	蘇軍
4	輕	蘇軍
5	多	蘇軍
6	多	蘇軍
7	對	蘇軍
8	對	蘇軍

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
阿佐古班	佔領地圖上a位置
青柳班	佔領地圖上b位置
光崎班	取勝後自動獲得
古淵班	取勝後自動獲得
柳班	36小時之內取勝
丹班	36小時之內取勝
青木	涼子打倒皆川

作戰勝利所能取得的經驗值

36小時之內取勝 50 EXP
52小時之內取勝 30 EXP



蘇聯紅軍

當到了第十五擊的時候戰局將會進入白熱化的階段。維迪加的部隊除了與北日義勇軍戰鬥之外，還會遇上更強的第三勢力陣營——蘇軍。這回以各個主角的LEVEL來說都已有更大把握與海寶戰鬥，在這一關中終於可以正正式式地將他擊倒。除了海寶以外還有另一重要人物皆川英臣，劇情中講述英臣和涼子原是父女關係，可惜各為其主只好在戰場上碰頭。

TENCHU 2

Test by 下忍花京院

PS

發售商：	SME
售價:	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
ACT/對應DUAL SHOCK	

上天的懲罰再次降臨！！

「又越過高山又越過谷，忍者身體似飛機，穿梭任意飛……」這是小時候十分愛看的卡通片《忍者小靈精》的主題曲，大家都知道小靈精是屬於伊賀派忍者。但提起忍者，大家又會不會想屬於東忍流忍者力丸呢？他便是《天誅》的主角，《天誅》是這是一隻十分出色的動作遊戲，他憑着獨特的風格，吸引到不少玩家的注意，因此遊戲亦分別推出了加強版的「忍凱旋」和「忍百選」，而近日遊戲更推出了續篇，遊戲的續篇亦繼承了一貫的風格，還加入了以已往沒有的新元素，準備好沒有？準備好我們便再一次進忍者的世界……

序言

這是發生在前作中七年前的事，鄉田家的敵國戶田家為了進行可怕的陰謀而到處發動戰鬥。大地飽受戰火的摧殘，人間變成煉獄……正義的鄉田家為了令人間光明再現，令人民脫離邪氣的控制，於是緊急招集東忍流忍者〝力丸〞、〝彩女〞和最新的弟子〝龍丸〞並希望憑著三人之力能阻止戶田家的陰謀。另一方面，以名叫香我美為首的神秘忍者集團〝陽炎座〞亦好像在進行一些神秘的活動。究竟力丸他們能否阻止戶田家而拯救百姓呢？而陽炎座到底又是一個怎樣的集團呢？









操作的重要

在遊戲進行中，操作技巧熟練與否是決定勝負的關鍵，今集的操作大至和上集相同，但亦有一些不同之處，就等小弟為大家講解一下吧！！

基本操作

↑	前進
↓	後退
←	左轉
→	右轉
L2/R2	選擇忍具
R1	蹲下/貼著牆 (可按方向鍵來移動)
R1+↑↑	前滾翻(蹲下時)
R1+↓↓	後滾翻(蹲下時)
R1+←←	左側滾翻(蹲下時)
R1+→→	右側滾翻(蹲下時)
R1+X	轉身(蹲下時)
L1	轉為主觀視點
□	按實一回後便能把劍收回
□	拔劍(收回劍的狀態下)
△	使用忍具
○	按實後再配合方向鍵便可作不同方向的小前衝
X	配合方向鍵便可作不同角度的跳躍
↑↓+X/↑+X+○	大跳躍
↓↑+X	月面宙返
跳向牆壁時按X	三角跳
SELECT	顯示地圖
START	暫停遊戲

殺人技巧

□攻擊	
連按□	連斬
↑↑+□	突刺
↑↓+□/按實下一回後按□	回身斬
←+□	左斬
→+□	右斬
在跳躍中按□	跳斬
←+□、→+□	左斬返(力丸專用)
→+□、←+□	右斬返(力丸專用)
←+□、←+□	左二段斬(彩女專用)
→+□、→+□	右二段斬(彩女專用)
R1+□	蹲下斬
↓	前方防禦

水中求生術

在水面按方向鍵	在水面移動
按實X	潛入水底
在水中按連按X	在水底中游泳
在水中連打X	加快在水底中游泳速度
R1	利用竹筒在水中呼吸
在水中連打X游上水面再按X	水面跳躍
L1	在水中轉為主觀視點
R1+X	轉身(在水中)

忍者介紹

遊戲中分別有兩個角色可供使用，使用不同的角色，故事的發展亦會有所不同，現在便為大家公開兩位角色的資料吧！！



RIKIMARU (力丸)

在戰亂的世代中，跟隨了〝名君〞鄉田家，從而被訓練成東忍流忍者，為人重情重義，有著烈火般的性格。

AYAME (彩女)

鍾情於一些能突出自己的事，有著極高天份的女忍者，性格開朗，自幼和力丸一樣接受忍者的訓練。

暗殺真義!!




◆力丸的暗殺術——首供養！


◆彩女的暗殺術——紅差指！

在遊戲進行中，有不少任務需要玩者完成，玩者進行任務時應盡量做到神不知鬼不覺，盡量避免被敵人發現，連平民百姓亦不例外。若遇到敵人應盡量以暗殺的方式解決他們。有玩過上集的朋友都應該知道，在完成每個任務後都會有一個「忍術段位」來表現級數，在今集中亦保留下來，他們分別是EXPERT NINJA(忍術皆傳)、NINJA(上忍)、APPRENTICE(中忍)、NOVICE(下忍)，THUG(門前拂)。而介定取得甚麼段位，主要的準則便要看四方面：1.Stealth Kills(暗殺)；即是一擊將敵人殺死；2.Normal Kills(斬殺)，即是解決被發現的敵人數量；3.Spotted(隱密)，被敵人發現的次數；4.Noncombatants(非道)，誤殺平民百姓。Moves是玩者所行路程的長度，而這是不列入準則之內的。在今集的地圖系統比上集更完善，善用地圖對執行任務是十分有利的。總之，玩者的目標就是為了奪取最高的段位。

氣配

上集亦存在的系統，在今集中雖然在形式上有少許分別，但大至上所表示的東西亦是一樣。當左下角的數值不斷增加的時候，即是代表有人在你附近，可能是敵人或者是平民，這個時候玩者便要提高警覺，避免被人發現。


◆在附近有人存在，應提高警覺。


◆你已進入敵人的視線範圍內，隨時會有被發現的危機。


◆你已經吸引敵人的注意，這時應盡量逃離這個範圍。


◆你已經被人發現了，你選擇逃走還是與他決一死戰呢？

忍具介紹

在任務進行中，有些事並非單靠個人之力能做到，所以忍具對忍者是非常重要的，現在為大家介紹各種忍具的用途：


Healing Potion(神命丹)
只服一粒便可回服全部體力。


Mine(地雷)
設置在地上的暗器，任何人碰上便會立即發生大爆炸。


Grenade(癇癪玉)
是忍者自製的小型炸彈，威力甚大。


Sleeping Gas(眠藥)
會放出一種令人昏昏欲睡的氣體，只要令敵人進入睡眠狀況，殺死他們便易如反掌了。


Shuriken(手裏劍)
忍者基本裝備之一，雖然攻擊力弱，但勝在可以遠距離攻擊敵人。

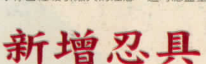

Caltrops(撒菱)
攻擊力比手裏劍還要小，但這是逃跑是必備的武器，因他能扭止敵人前進。


Smoke Bomb(煙玉)
用來迷惑敵人的忍具，使用後會噴出一些刺激性的煙霧，這時玩者便可逃走或殺敵。


Poison Rice(麻痺團子)
敵人吃後會感到身體不適，這時玩者便可作出攻擊，對一些守著必須通道的守衛非常有。


Colored Rice(五色米)
主要的用途是作路標之用，本身是沒有任何攻擊力的。


Ninja Armor(忍凱)
能加強玩者的防禦力，穿上後除了外形有所改變外，更可將敵人的攻擊力減半。



新增忍具


Air Bottle(氧氣瓶)
當玩者在水中要游一段比較長的路程時，這忍具便顯得十分有用，因他能將氧氣完全回復，但只限一次。


Poison Antidote(解毒劑)
若玩者不幸中毒，沒有解毒劑的幫助下生命值便會不斷下跌，直至死去……阿門！


Blow Gun(吹之矢)
瞄準敵人後發射，中招者無不中毒，是忍者的獨門暗器。


Exploding Arrow(爆裂之箭)
向前方發射一支箭，這支不是一般的箭，中箭者全身尤如爆炸一樣，全身燒焦，咁又死了……


Blinding Dust(失明之粉末)
中招者會短暫失明，玩者在這時便可為所欲為了……呵呵呵！！


Dragon's Breath(龍之炎)
這是一招威力強大的忍術，使出後，便會有很多火炎向四周飛散，敵人中招後便立即燒焦。


Leaves of Stealth(空蟬之術)
出招後會有很多樹葉包圍玩者，這時候前的攻擊對玩者是無效的。


Ninja Camouflage(隱身之術)
這招是非常出名的忍術，使出後便會消失於空氣中，無聲無息地殺敵。


Ninja Rebirth(重生術)
是忍術中最高境界的一招，這招在玩者面臨死亡的時候會自動使出，就在你被敵人K.O的前一刻，會立即變成一舊木(？)再在另一個地方出現，你的HP更會作全回復，而你的對手就會像個傻仔一樣，就連發生了甚麼事也不知道……

序

在這片被戰火燒焦的土地上，幕末政府失去權力，各地君主因爭權而不斷發動戰爭，生靈塗炭，情況非常嚴重，人民因戰亂而生活在困苦之中，在這時能夠拯救這片土地的，就只有他們，生於影而死於影的人，人們稱他們為〝忍者〞……





力丸篇

預章Part.1 (The Training Course)

在這天，東忍流師範東紫雲齋(Azuma Shiunsai)召集力丸到來是為了測試他的實力，便吩咐力丸在訓練場鍛鍊身為忍者應有的各種技術，並說完成訓練後可進入他的屋中。

Check point

這時玩者可在訓練場中學習各種技巧，在這裏玩者可以學習到如何使用手裏劍、用刀、游泳和跳躍的技巧，當訓練完畢後，只要力丸由起點處向後走便可看到一間屋，利用鉤繩(用作飛簷走壁的忍具，是身為忍者的基本裝備)跳上去，這便可看到東紫雲齋的屋。進入後，原來東紫雲齋準備了一個測試，目的是為了測試力丸的實力……



◆殺呀！


◆雖然可以在水中呼吸，但就成個傻仔咁……


◆這便是東紫雲齋的屋！


◆多用暗殺之術


◆又一件……



◆為了讓忍者保持著最高狀態而設，在這個上訓練場上設備完善，有各式各樣的設施可作為訓練之用

要旨！！

對一些陷阱要特別小心

在有水的地方會隱藏著另一些路

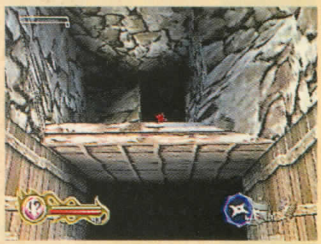
在地面的下層便可找到出口

這個測試十分簡單，只要找到出口便作完成，在這裏玩者可熟習操作技巧，盡量將敵人暗殺和善用L1觀看周圍環境，最後便可在出口中離去。


◆在牆中會有一些暗箭射出來


◆不要小看這個凸起的地方，若不小心碰到便會被炸到飛起


◆小心！這裏會有毒霧噴出


◆由這處向上望便會找到一個洞


◆游呀……游呀……


◆完成任務！

預章Part.2（The Gang of Thieves）

完成這個測試後，力丸的實力終於得到認同，但從師父東紫雲齋口中得知，在鄰近的一條村落被一群盜賊利用武力強佔了，村民正生活在痛苦之中，而力丸成為真正忍者後的第一個任務便是要拯救該村的村民，誅殺這群無恥之徒！！

Check point

在這關中要小心一些警號裝置(古代用的警號裝置，是用線將一些木板穿著，若不小心碰上便會發出非常大的聲響，這便會被敵人知道你的位置)，由於是第一關，所以要完成任務都不是很困難，不過不要太輕敵，因今集電腦AI亦強化了不少，就算是在敵人附近揮刀亦會引起敵人的注意，被敵人發現了不應逃走，反而要應盡早將他消滅，以免導致得不償失，因為若果逃走，他會跟著你，這反而會引起更多守衛的注意，除非你立即跳到屋頂上，這便能避開守衛的追捕。

要旨！！

不要令一些無罪的人流出鮮血
將這群盜賊逐出村外和拯救這條村莊
在神社內便找出盜賊的首領



◆這便是警號裝置的外貌。



◆小心這名敵人，因他會移動，看準時機才下手吧！



◆不要傷及無辜。



◆這是十分珍貴的忍具——解毒劑。

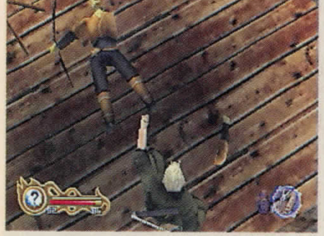


◆可跳上附近的樹木，無聲無息地將敵人消滅。





◆嘩！咁都得，你隻眼都十分……



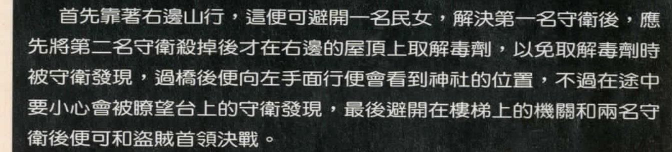
◆你睇佢隻手，好驚呀！！



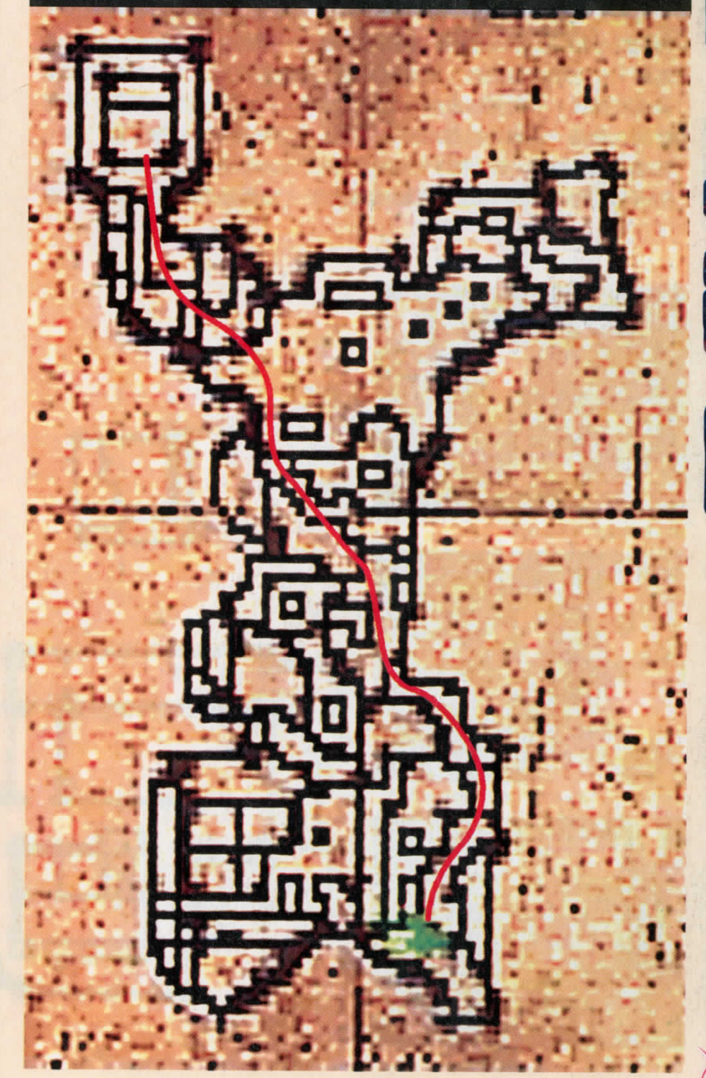


◆小心這石頭會滾下來。

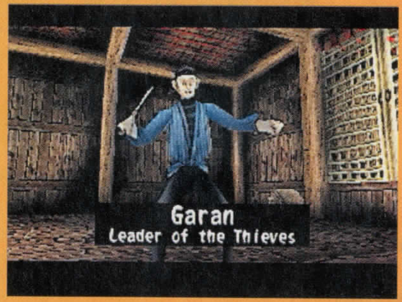
最佳捷徑：



首先靠著右邊山行，這便可避開一名民女，解決第一名守衛後，應先將第二名守衛殺掉後才在右邊的屋頂上取解毒劑，以免取解毒劑時被守衛發現，過橋後便向左手面行便會看到神社的位置，不過在途中要小心會被瞭望台上的守衛發現，最後避開在樓梯上的機關和兩名守衛後便可和盜賊首領決戰。



BOSS戰法：



終於找到盜賊的首領，他名叫Garan，他持著武功高強，正利用飛刀玩弄一名民女，正義的力丸看見後一定不會袖手旁觀。Garan除了的攻擊力強外，他的攻擊模式更是十分多變，在近距離時會用煙斗攻擊玩者，或者投出一個瘸癘玉(即炸彈)，而遠距離會利用煙斗或煙玉放出煙霧，不小心吸入便會全身痲痺，失去作戰能力，而他最強的地方是能夠避開以速度見稱的手裏劍。所以若要戰勝他，便要用埋身戰，令他不能使用煙霧，只要不停向他攻擊，令他沒有反擊的機會，而筆者應為在這戰中應多用月面宙返(↓↑+X)，這招的好處是可跳到敵人的背後，當然是要練習得十分純熟才能得心應手，利用這些方法便能輕易將他擊敗。

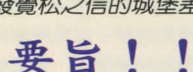


職業特「攻」隊

ACTI紅蓮 THE RED LOTUS Treason at Gohda Castle

武家社会において、直系相続が世の習わし。家督相続の度に幾度となく争いが生まれた。郷田もまた例外ではない。直系松之信が家を継いだことに腹を立てた基秀は、松之信に反旗を翻した。

在武田家的社會當中，直系繼承是非常普遍，無數的戰爭是由繼承問題已產生出來，而鄉田家亦不例外，鄉田家家督一位便由鄉田松之信(Gohda Matsunoshin)繼承，但這就引起其叔父基秀的不滿……他更作出叛亂，意圖奪取取家督一位，從此，鄉田家便一分為二，因事態發展日益嚴重所以鄉田家的家老便希望東忍流能阻止鄉田基秀(Gohda Motohide)的陰謀。因為基秀攻擊松之信的城堡，所以東紫雲齋便召集力丸、龍丸和彩女，希望憑著他們三人之力救出松之信。當他們到達後，發覺松之信的城堡差不多被基秀的士兵攻陷，於是力丸便單人匹馬進入松之信的城內……



要旨！！

一群鄉田基秀的追隨者會向松之信的城堡攻擊

你的任務是保護和找出松之信

盡快在最頂層找出松之信的位置

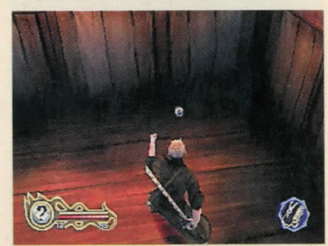
Check point

這關目的非常簡單，只要到達最高處找出基秀便可完成，所以並沒有甚麼難道，唯一小心是敵人位置，看清周圍的環境才前進吧！


◆在這裏是可利用鉤繩跳上去的。


◆這個都算陷阱……


◆在這裏要貼著牆行或在地上滾才能避開這機關。

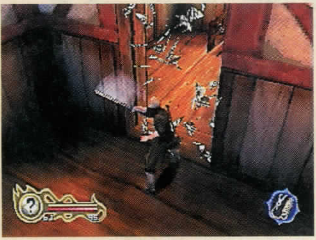

◆打破木箱便可取得神命丹。

BOSS戰法：

當力丸趕到時，松之信和基秀已進行了激戰，最後基秀被打敗了，但松之信卻沒有將他殺死，就在這時聽到一下槍聲，開槍的人原來是基秀，松之信中槍倒地，力丸便立即上前誅殺這個人渣。基秀只有兩種攻擊模式，一是用劍攻擊，二是放冷槍，只要將他的HP降至一半便會進入劇情。正當力丸揮劍殺基秀時，松之信竟然為他擋了這一劍，基秀趁機逃脫了，他的部下亦趕到，幸好Tachibana Jubei趕到，他是指導松之信劍法的導師。在他的幫助下，力丸他們終於成功地逃走了……

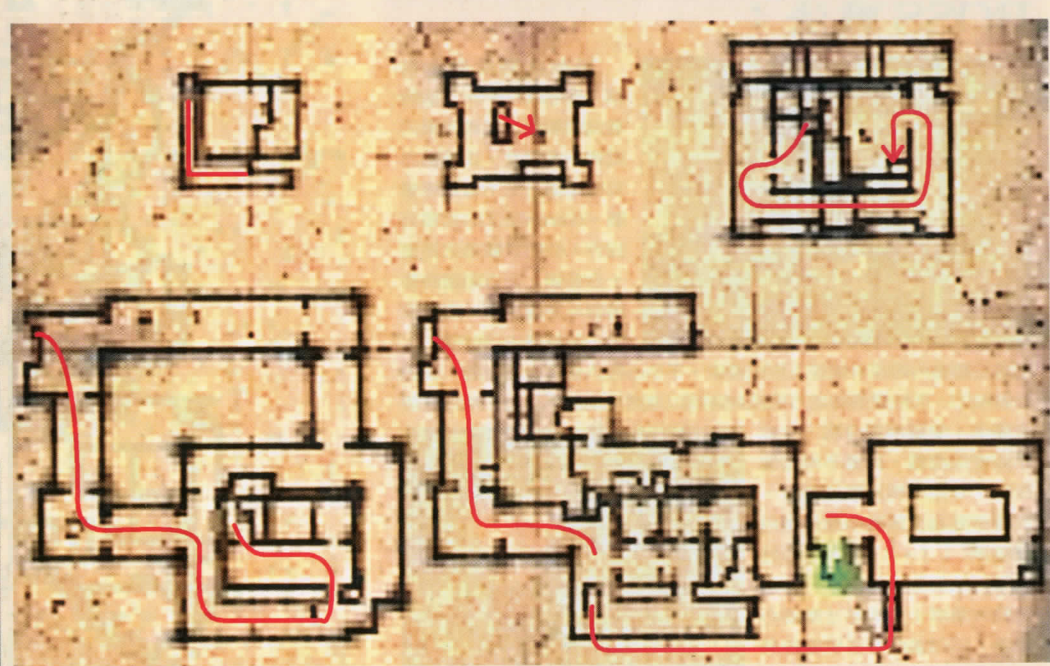
最佳捷徑：

其實這關並沒有特別的捷徑，由於這關的目的是要到達最高處，所以只要一直向上走便可，但筆者亦教大家走一條比較快捷的路線吧！首先從起點處進入後轉右會看見一個火堆，從這個火堆上跳上去是會比較快捷，雖然看上去好像沒有可能，但其實火與火之間是有一些空位，只要看準便可利用鉤繩跳上去，之後轉右向前行便可到三層，接著轉右，在這裏會有一個陷阱，幾本上一定能避開這個陷阱，來到一條直路後必須要貼著牆來行，因在這裏會有另一個陷阱，若行中間的話便會發出很大的聲響，這樣便很容易給守衛發現。在這層的其中一間房中可找到神命丹，之後把門劈開便可到上四層，在第四層中只要沿著左面行便可到第五層，而在這層中可找到煙玉，再上一層便可找到鄉田基秀。


◆要劈爆這度門才能前進。


◆在這裏要小心弓箭佬的突襲，多利用L1便能發現他們！


◆必取之寶物。



Lord Toda's War Camp

松之信的城堡最終亦被燒毀了，松之信顯得非常傷心，就在此時，Sekiya Naotada騎馬趕到，他是鄉田家的比較年長的長輩，他的樣子顯得非常焦急，他來的目的是要告訴松之信，他的土地被一個名叫Toda Yoshisada奪去，他的妻子被人殺害，女兒更被虜走，彩女亦因追蹤虜走公主的人而失去音訊，而所有事的主謀更是松之信的仇人基秀，松之信聽到後便立即起行，但因他負傷在身，憑著他個人之力是無法奪回失去的土地，所以力丸便代他去找Toda Yoshisada……

Check point

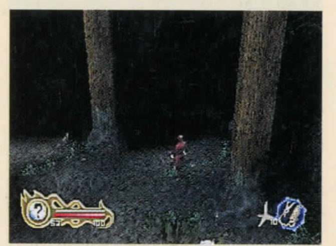
這是比較煩的一版，因地形的關係，敵人站著的位置通常是玩者的上方，所以一不小心便會很容易被敵人發現，而敵人分佈的位置亦十分接近，即是說若被一名守衛發現，便其他的守衛亦會前來攻擊，便會形成被圍毆的局面，若真的不幸被圍毆，應立刻用鉤繩飛上瞭望台，待敵人離去後才繼續前進，利用撒菱來阻止敵人的追捕亦是十分有效的，最後切記要拿取痼癘玉，因它是十分好用的忍具。

要旨！！

潛入Toda的領地，他的身處地是在最高的地方
多利用鉤繩跳上樹上
傾盆大雨是會令能見度降低的



◆小心這個守衛，你會很容易被她發現。



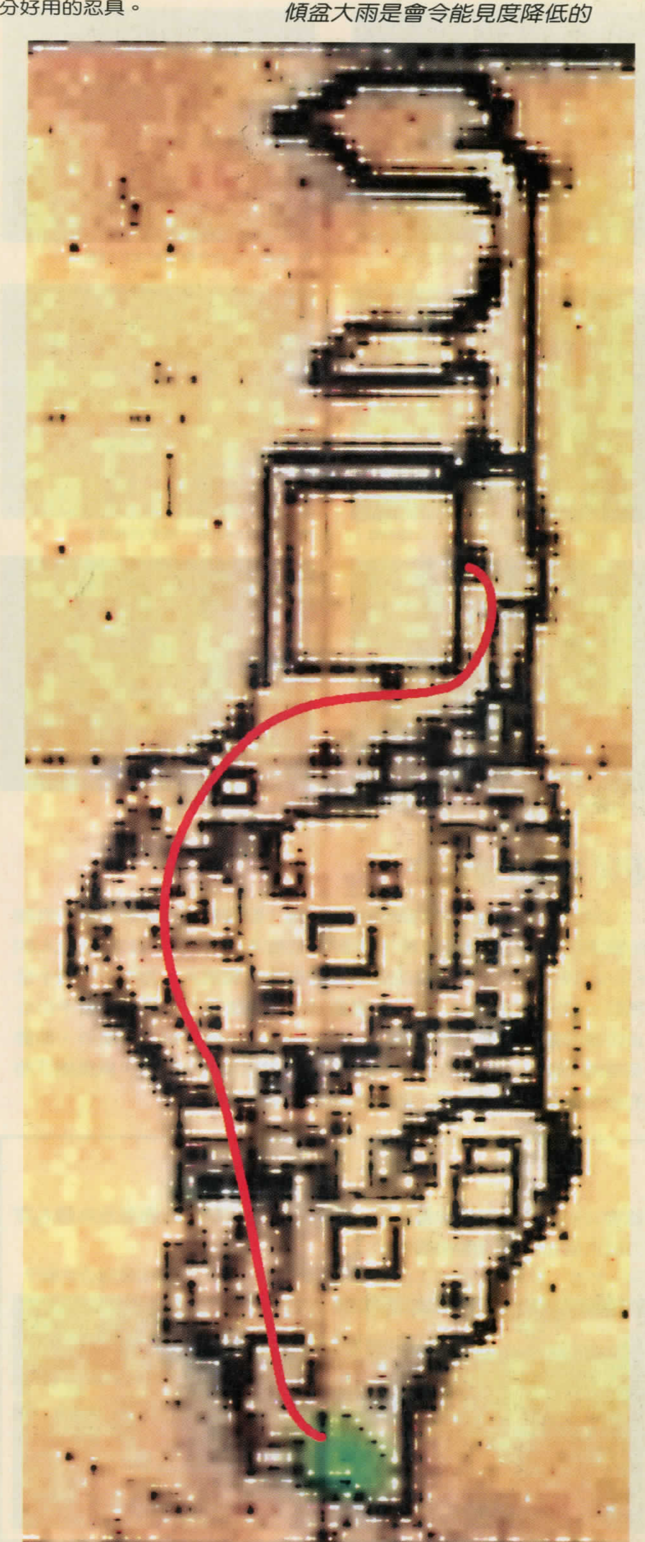
◆利用樹木來觀察敵是十分安全的。



◆撒菱是逃走必備的忍具。



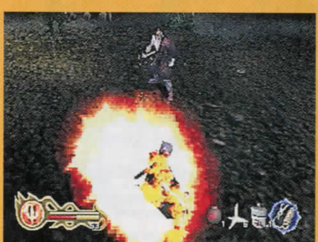
◆這便是守在目的地入口的守衛，暗殺他吧！



最佳捷徑：

玩者一開始應立即靠著左手邊行，要非常小心沿路的守衛，善用前滾翻可減少被敵人發現的機會，若不是必要都盡量減少殺人，因為若果失手的話，之前所做的功夫便會白費，在途中是可取得痼癘玉和神命丹，最後便能到達目的地。

BOSS戰法：



當力丸到達時，從上方突然有些手裏劍飛向他，在樹上更跳出一個忍者，他二話不說便立即向力丸攻勢，由於他也是個忍者，所以他亦有忍者的裝備，他會用手裏劍、煙玉和痼癘玉，雖然他的攻擊力十分強，但只要他攻擊完後便會露出空隙，這便是玩者反擊的好機會，只要把握得好便能輕易地將他擊倒。而筆者就比較喜歡用這種戰法來對付他，首先帶大量撒菱和手裏劍，大約各樣十份，然後引他追著你，再在沿途不停地放撒菱，他便會因被撒菱擊中而跳來跳去，這時便是玩者的世界，玩者大可慢慢用手裏劍瞄準他才攻擊，最後當他的HP降低至一半後便會逃去。擊退他後，力丸便進入營地希望找出Toda和基秀，但在營地內只能找出他們的屍骸，到底是誰誅殺他們呢！？力丸準備回去的時候，恰巧遇見彩女，她成功地將公主救出，而在他們前面正有兩人在懸崖邊決鬥，原來是龍丸和一名神秘女子，但在兩人決鬥的時候因懸崖塌下而一同掉進海中，龍丸會不會就此死去呢？而那名女子又是誰呢？



ACT II 流砂THE SHIFTING SANDS

基秀內亂後的三個月，在基秀內亂時被火燒毀的鄉田城正在修補當中，另一方面，鄉田松之信在基秀內亂時所受的傷亦逐漸康復。在這天，鄉田松之信召集力丸到來是為了一件非常重要的事，據可靠的情報得知，近日居住在邪神山上的忍者在附近的村落中捉走了大量村民，並利用村民來進行一些神秘的儀式，於是力丸便奉命前往邪神山上拯救那些被捉走的村民。

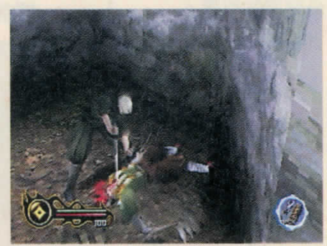
Check point

其實這關最考玩者的是跳躍技巧和利用鉤繩熟練度，跳躍技巧方面，筆者建議多用大跳躍（↑↓+X/↑+X+〇），用鉤繩的秘訣是在一些範圍較大或在平面上會比較容易擊中，相反若是在範圍狹窄，例如一些角上便肯定會失敗。在小山上不要心急，看清楚後才行動，記著在左邊的山洞內能找到痳痺團子。

要旨！！

在邪神山上把一些無罪的人帶走
利用鉤繩由山腳偷偷地飛上山頂
靜靜地潛入邪神山的藏匿處並將村民拯救出來


◆ 從這裏一直跳上去便是最快的捷徑。


◆ 這是力丸在今集中新增的暗殺技。


◆ 盜墓者？


◆ 小心被敵人發現，待他轉身才行動吧！


◆ 用大跳躍是可以跳得很遠，放心使用吧！


◆ 好大隻bear呀，唔好抓我呀！

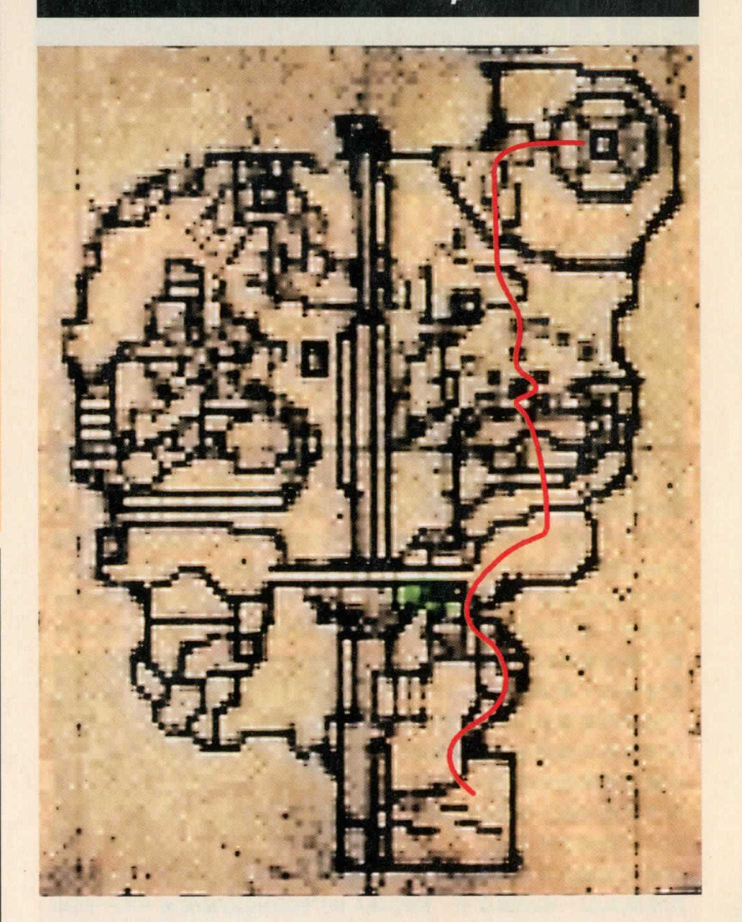

◆ 他會在這裏看守著，而且更是經常移動，要看準時機才可跳過去。



◆要在山洞內才能看見的。

最佳捷徑：

首先利用鉤繩跳上右邊的小山，再用L1觀看周圍的環境，看看有沒有其他小山可以跳上去，上到最高後向前行，便會到達一個需要利用跳躍跳才能到達的地方，筆者建議大家還是跳下去再用鉤繩飛往對面，因為下面其實有一個守衛看守著，若不能成功跳過去便會被他發現，所以還是跳下去並將他暗殺會比較安全，接著便來到很多石柱的地方，在這裏要非常小心，因為若不小心跌下去便會成為灰熊的大餐，利用大跳躍吧！成功率會比普通跳躍更大，繼續向上行，當看見一間屋時，便表示你已經到達目的地了。 Gp

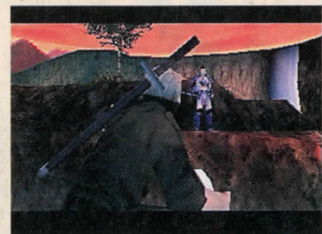


BOSS 戰法：

力丸入到屋內便立即將所有村民放走，但當有名村民想多謝力丸的時候竟然被人從背後襲擊，最後更死在那人手下，攻擊他的人叫Kamadoma，只有是無恥之徒才會在背後偷襲別人，力丸看見後十分忿怒，誓要將這「濺人」殺死。這名「濺人」的攻擊力是超強，若不小心全中他的鐮刀攻擊，足足可以扣掉一半的HP，除了鐮刀攻擊外，他最多用的是煙玉，但機本上每一個BOSS都是可用同一戰法，就是擋了他的攻擊後會有硬直時間，這時便是攻擊的好時機。

次回預告：

忍者之村遭受到神秘忍者集團“陽炎座”的攻擊，到底憑力丸個人之力能否阻止這個忍者集團呢？
另一方面，彩女的攻略亦正式展開，彩女又能否從Toda手中救回公主呢？




職業特「攻」隊

TEXT：小悠

PS

生產商：	BANDAI
售價：	7800日圓（限定版9980日圓）
容量：	CD-ROM×4
記憶：	2~9BLOCK
發售日：	發售中

SLG/對應多人遊戲專用插口



G GENERATION-F 地獄攻略第七話

STAGE5 CROSSBONE VS F91

STORY



在快追上了古蘭斯之際，查貝尼卻叛變起來並帶走了比奧娜到木星帝國那兒去，多比亞和那奧還是追捕不及。比拉的死亡先鋒在進入地球圈的範圍後便與妹妹謝蓮達聯絡，希望得到補給和取得木星船團的情報。謝蓮達．羅拿是前貴族主義的羅拿家中鐵面具的直系親戚的女兒，所以她和比拉說得上是至親的姊妹，在前死亡先鋒於「巴比倫建國戰爭」中大敗，由貴族主義的代表比拉親自演說宇宙無分身份地位後，這位討厭戰爭的NEW TYPE少女謝蓮達便在地球圈進行育成NEW TYPE的工作。這次她再次和到木星當海盜的姐姐相逢，雖然有按照姐姐的吩咐去完成了CROSSBONE GUNDAM的三號機，但並沒有為海盜團補給，因為她想藉此機會勸姐姐不要再當海盜去戰鬥，並帶走了有NEW TYPE素質的多比亞。比拉讓她帶走多比亞，但沒有答應放棄與木星帝國抗爭，可是她暗地通知了地球聯邦軍。在不想引起爭端下只好向軍方投降，可是查貝尼突然出現以CROSSBONE GUNDAM X2攻擊聯邦軍，使軍隊誤以為比拉等人反抗起來，在無可選擇之下只好戰鬥了……那奧以CROSSBONE成功擊退F91的夏利遜後，木星帝國再出動死之旋風隊和載有比奧娜的MA．艾倫利拉強襲疲敝的死亡先鋒。而多比亞看到大家身處危機，便不理會謝蓮達的說話，以CROSSBONE GUNDAM X3出擊，誓要救回比奧娜！





攻略重點

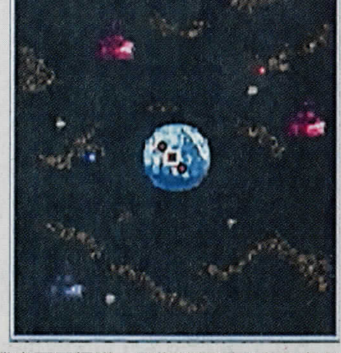
戰爭有分上下半場的，所以大家不需要這麼賣力去將敵人全滅，只要達成勝利條件便能過版。敵人方面是有三部0133年最強的MS GUNDAM F91是不能單純以突入戰術攻擊，玩者的目標是夏利遜專用F91，它的武裝是有異於一般的F91，雖然沒有了強力MAP砲但改為單裝和連裝的VSBR，對戰的能力絕對是在CROSSBONE GUNDAM X1之上，但我們有比夏利遜優秀的那奧，以同伴作掩護單對單是我方較為優勝的，加上接近戰是F91的弱項，那奧只要成功將夏利遜擊破便能完成上半場的戰鬥。



勝利條件/夏利遜被擊破　*敗北條件/密薩先鋒號被擊沈*

佔領POINT/0

攻略重點



下半場的戰鬥是一場大混戰，首先是密薩先鋒號爆破後比拉和那奧逃離不及，被死之旋風隊和查貝尼包圍著。另一層的版圖則是多比亞以CROSSBONE GUNDAM X3單挑古蘭斯的艾倫利拉，但是艾倫利拉身邊還有兩部敵人的MS，所以實際上的GUEST TEAM只有三個UNIT，原創隊伍請盡早出擊去保護本據地和X3，反而X1和比拉的核戰機也不用保護，因為他們是會在那奧與

查貝尼的劇情而退出戰線的。玩者只要用那奧扣查貝尼的HP至到三份一以下，二人再對戰便會有EVENT MOVIE出現。至於多比亞方面先擊破古蘭斯的MA，再逐一擊破場中的敵人去令X3 ACE，全滅後便過版。X3的性能比起X1和X2還要高，沒有ABC COATING後的X3已經進化為使用I-FIELD，加上武裝上有由15機雷射劍組合而成的「村正」使近接攻擊力大大強化，絕對是玩者們盡快得到的MS來。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍全滅或本據地被佔領

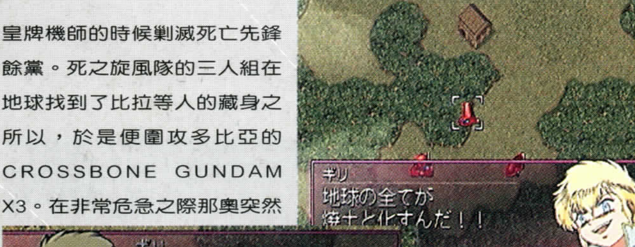
佔領POINT/3

STAGE6 人們重滔覆徹之時

STORY

被查貝尼擊落大氣層的那奧，追隨西布頓衝進大氣層的比拉，從父親的魔掌中得救的比奧娜，以踏上自己選擇之路的多比亞，還有於密薩先鋒號爆碎後四散的海盜團，他們的行蹤去了那兒呢？是否一切也在木星帝國的古蘭斯予期之中，消滅了眼中釘死亡先鋒後便能取得勝利呢？不是。多比亞和比拉在地球上聯絡了其他同伴，但卻沒有收到那奧的音信，相信已經遇上了不測。而木星帝國也抱有相同想法，在失去了皇牌機師的時候剿滅死亡先鋒餘黨。死之旋風隊的三人組在地球找到了比拉等人的藏身之所以，於是便圍攻多比亞的CROSSBONE GUNDAM X3。在非常危急之際那奧突然出現以X1改救回比拉，並擊倒了死之旋風隊的三人。三人得知古蘭斯要消滅地球三份二的資源後，便覺悟死亡先鋒阻止木星帝國的目的是拯救人類的故鄉・地球。在他們的口中得知木星船團的位置後，那奧一行人便上宇宙會合同伴與古蘭斯對決，而聯邦的夏利遜隊也加入對抗木星侵略的行列。西布頓與查貝尼的宿命之戰，還有那個為了保護重要的人和大地，以CROSSBONE GUNDAM粉碎古蘭斯野心的少年・多比亞，為了未來而創造奇蹟……









攻略重點

上半場是講述死之旋風隊的圍攻，玩者必須以多比亞和增援的那奧去擊破死之旋風三人組。由於X3的HP一開始時已經被扣去二份一，所以筆者建議大家會合那奧的X1改才開始行動。死之旋風的三人之中只有露絲瑪利的MS最弱，隊長機的戈柏臣是不善長兩格距離和近身戰的MS，所以大家先以X3的村正斬掉露絲瑪利的MS來提升TENSION值，再用X1改和X3挾擊敵人隊長機，擊破了便能順利過版。

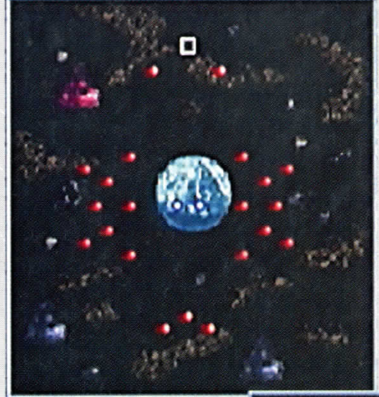
勝利條件/敵方全滅或敵方隊長機被擊破　敗北條件/我方全滅

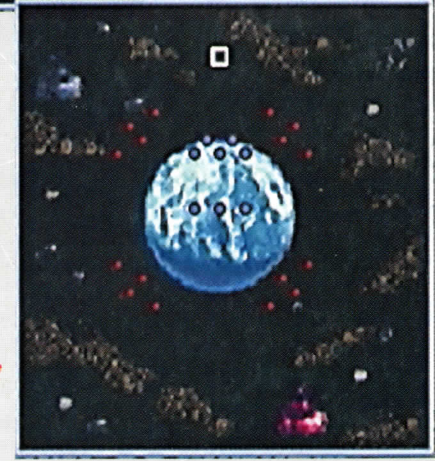
佔領POINT/0

攻略重點

下半場是CROSSBONE GUNDAM的最後一版，如果大家沒有將X1和X3提升至ACE的話這版便是各位的最後機會了，只要是在原創隊伍出擊的情況下將它們提升至ACE，X1和X3便能夠於完成版面後登錄成為可生產MS了。玩者要在成功將它們ACE後才進行那奧和多比亞的EVENT，這樣便不會影響到劇情EVENT和玩者能否得到機體了。最後的一版是一共分有三層版圖，第一層是地球聯邦軍的夏利遜F91部隊，第二層是那奧等死亡先鋒等人被木星船團包圍的場面，而第三層是我方本據地。重點是在於如何為海盜們解圍，和協助他們提升為ACE，消滅敵人的主力，即是用那奧擊破查貝尼，用多比亞擊破卡拉斯老師，便會有EVENT出現。最後擊沉了船團的5艘主艦便會出現多部由古蘭斯操縱的大型MA，玩者使用X3去擊破它便會完成故事。







勝利條件/敵方全滅
敗北條件/我方全滅或本據地被佔領

佔領POINT/11

機動戰士V GUNDAM

STAGE1 白色的機動戰士

STORY

時間是宇宙世紀0153年，人類移民上宇宙已經有個半個世紀了，於對木星戰爭的20年，宇宙殖民星經過了這長時間的轉變，它們的主導權由SIDE 2的讚斯卡魯帝國所控制。而帝國以





女王瑪利亞為首，對宇宙的殖民地星實行斷頭台式的恐怖政治，令地球聯邦也對讚斯卡魯十分惶恐，加上帝國組織了一支稱為卑斯柏的特務機關，地球聯邦更是顯得無能為力了。但地球方面並不是完全沒有對抗的，由民間組織而成的反對黨，神聖軍事同盟・莉嘉美迪亞便是共然對抗讚斯卡魯帝國，於地球各處發起運動推翻恐怖政治。於歐洲的瑞典山區，少年雲素便遇上了改變他人生的事情……

攻略重點

這版是有分上下半戰鬥的，是交待了雲素在山中遇上了讚斯卡魯帝國的試驗型MS，正在追擊著莉嘉美迪亞的運輸車。雲素為了保護在山中小屋的莎迪，便冒險由熱氣球上侵入敵人的MS，強奪了古羅洛的飛行MS薩哥與另一部由加利中尉駕駛的梭羅進行戰鬥。玩者只需要使用雲素去擊落加利的MS便



能夠順利過版，注意的是用雲素和敵人戰鬥是會出現一段短的EVENT MOVIE，是雲素擊落加利的過程。

勝利條件/加利被擊破 敗北條件/我軍全滅

佔領POINT/0

攻略重點

下半場是加利為了報一戰之仇而出動大量梭羅圍攻山中小屋，意圖消滅雲素和反抗軍的餘黨。而雲素在這危急的情況下只好答應瑪貝莉出戰迎擊敵人，但大家在下半場是可以出動原創隊伍的，所以不會太



難打。而玩者不防用雲素的薩哥和瑪貝莉的V核戰機去和敵人戰鬥，提升至ACE的話便可以得到薩哥或V GUNDAM了。只需要小心一點的話便可以順利地過版，主要是敵人若擊破了運輸車的話便會立即GAME OVER了，所以大家要小心敵人的飛行部隊。

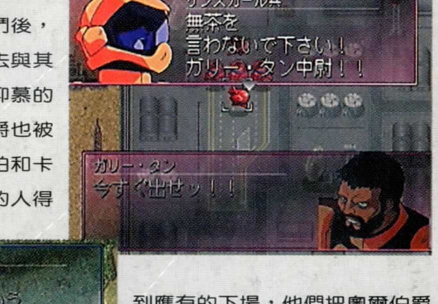
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/運輸車被擊落或我軍全滅

佔領POINT/0

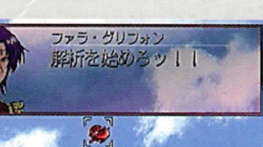
STAGE2　戰士的光輝

STORY

時間是宇宙世紀0153年3月，在卡珊利尼亞的戰鬥後，雲素和瑪貝莉等人正趕去與其他同伴會合，而雲素所仰慕的筆友嘉汀茜娜和奧爾伯爵也被敵人帶了回去。而卑斯柏和卡持黨的黨人讓返對帝國的人得

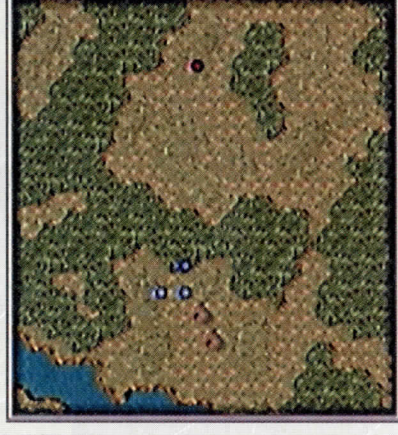


到應有的下場，他們把奧爾伯爵以斷頭之刑公開將他處決，而嘉汀茜娜則待在古羅洛身邊。而在卑斯柏和黃衣黨的追擊之下，加利再次捲土重來駕駛新型MS哥逐拿去挑戰雲素，而雲素也使用了莉嘉美迪亞開發的米洛夫斯基槽裝置式MS・V GUNDAM，掀起了戰士光輝的序幕……



攻略重點

上半場可以說是雲素的V GUNDAM和加利的哥遜拿一對一，因為哥遜拿的了防禦力和HP也比V GUNDAM的高，加上有使激光武器無效化的激光盾，所以不能使用一般的戰法去擊倒它。大家小心加利一開始的時候便超強氣，不妨利用他命中率最低的那一招將他的TENSION下降，再用運輸車作為掩護以雷射劍擊倒他。注意運輸車的HP雖然多，但被擊破同樣是會GAME OVER的。

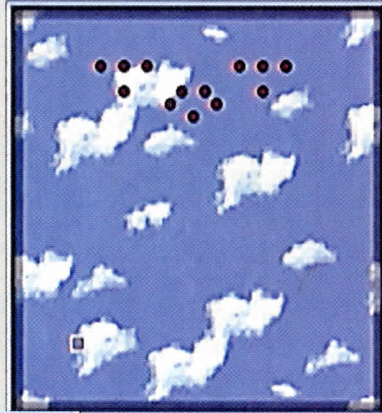


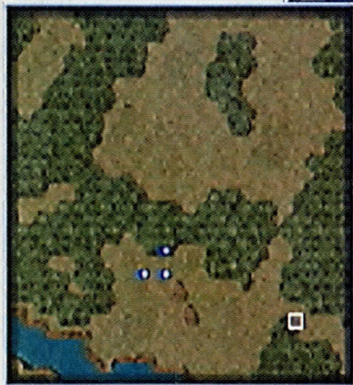
勝利條件/加利被擊破　　敗北條件/運輸車被擊破

佔領POINT/0

攻略重點

下半場的戰鬥是華達連大尉帶著一大隊梭羅部隊去支援加利大尉，可是到達時已經太遲了。GUEST TEAM只有V GUNDAM和兩部運輸車，所以玩者為了保護大家便要快一點用原創隊去擊破敵人，基本上玩者只需要向敵人的主將華達連大尉攻擊，成功將他擊破便可以過版。敵人開始時大部份也集中在空中的一層版圖，玩者要顧及運輸車的關係，還是使用主力部隊於地上等待它們下來才進行殲滅吧！在第三至五個TURN之後，嘉美迪亞的薩拉克部隊會在左上角出現，他們有一部V GUNDAM和六部GUNEASH，所有機體也可以飛行的，用來擊破殘留在空中的敵人是最適合不過了。





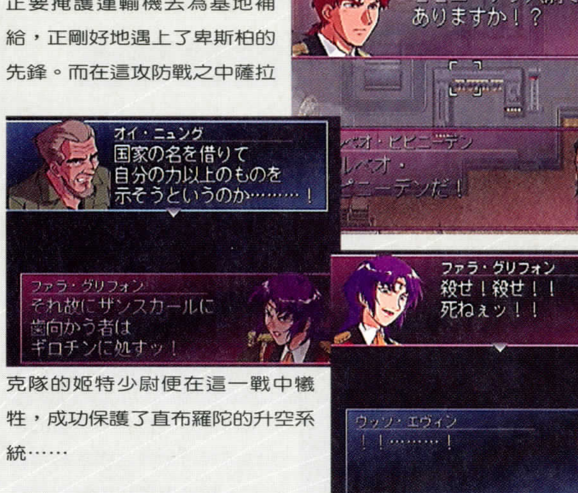
勝利條件/華達連被擊破　　敗北條件/我軍全滅或運輸車被擊破

佔領POINT/2

STAGE3 直布羅陀攻防戰

STORY

奧爾伯爵的死使雲素知道戰爭和死亡是相連的事實，而面對讚斯卡魯帝國的侵襲，令奧利華和瑪貝莉承認了雲素的駕駛員天份，也發現他擁有超越戰爭思想的NEW TYPE資質。被莉嘉美迪亞連番挫敗的讚斯卡魯帝國開始部處向反抗軍據點，安迪・直布羅陀進行大規模的武力鎮壓，而在這個時候奧利華的薩拉克部隊便正要掩護運輸機去為基地補給，正剛好地遇上了卑斯柏的先鋒。而在這攻防戰之中薩拉克隊的姬特少尉便在這一戰中犧牲，成功保護了直布羅陀的升空系統……



攻略重點

上半戰也可以使用原創隊作戰的，所以難度並不太。主要是不讓敵人擊落我軍的運輸機便可以輕鬆地戰鬥，而這個保護運輸機的簡單任務由GUEST TEAM擔任便可以了，玩者的原創隊負責掃除其他從天而降的敵人，以防他們從空降下突擊運輸機，也給敵人更多目標去分散他們的注意力。玩者用駕駛GUNEASH的凱倫少尉去攻擊敵人便會有一段她勇敢犧牲的短EVENT MOVIE片播出，是頗為感人的呢。順利地將敵人全滅便會過版了。

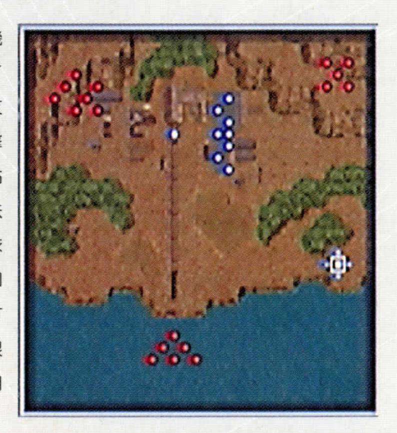


勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍全滅或運輸機被擊破

佔領POINT/4

攻略重點

下半戰的目的由保護運輸機轉為保護穿梭機，穿梭機中除了有物資之外也有雲素可愛的筆友嘉汀茜娜，所以這穿梭機一被擊落便會立即GAME OVER。重點在於如何配合GUEST TEAM去阻礙敵人向穿梭機出手，原創隊在編組時應使用一些飛行MS和空中滑板等的SUPPORT UNIT，這樣對行動時的地形限制也大大減少。筆者建議大家用原創隊作為殺手主力擊破敵人，而GUEST TEAM則去阻止敵人行落穿梭機的方向。玩者使用GUNEASH的姬特少尉向敵人的主力MA利卡魯攻擊，便會有一段她保護基地而犧牲



的短EVENT MOIVE出現。另外使用雲素向古羅洛和露比攻擊便會有EVENT的對話，之後順利地將敵人全滅便會過版了。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/本據地被佔領、我軍全滅或穿梭機被擊破

佔領POINT/4

STAGE4　攻擊戰略衛星

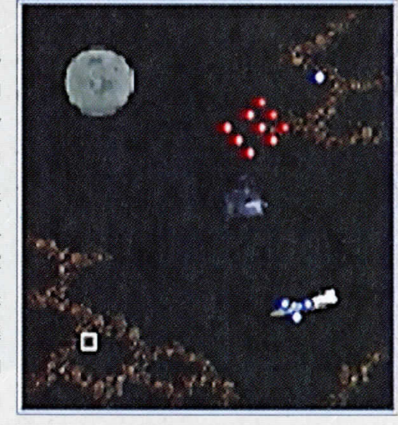
STORY

於直布羅陀的攻防戰後，舞台由地球轉移到宇宙去。奧利華帶領著薩拉克隊和雲素利用前世紀的聯邦戰艦改裝而成的LEAN HORSE脫離大氣圈，去奉莉嘉美迪亞領導人辛・札哈拿姆的指示在宇宙跟另一隊艦隊會合，目標是攻擊讚斯卡魯的戰略能源衛星。因為戰略衛星是宇宙大砲卡拉斯基利的力量源，所以莉嘉美迪亞能佔領衛星便能取得卡拉斯基利的控制權。當然讚斯卡魯的古羅洛不是笨蛋來，自直布羅陀一役後便準備上宇宙截擊雲素一行人，更會合了宇宙的卑斯柏本隊一同追擊。在離開地球時雲素問瑪貝莉自己和莎迪二人的親人會否在宇宙某處生存著，哥米斯艦長突然提起雲素父親的名字，令雲素懷疑辛・札哈拿姆便是自己上宇宙工作的父親……





攻略重點



這個戰略衛星的突擊戰，我方的GUEST TEAM軍力也很不錯，有LEAN HORSE和魚骨兩艘戰艦，有兩部V GUNDAM跟四部GUNEASH加上瑪貝莉的梭羅亞特，是沒什麼比較難對付的敵人了。而且在幾個TURN後我軍便會有增援部隊出現，是辛・札哈拿姆的卡奧部隊連同有六部的JAPELIN從版圖的左上方到來。敵人的數目很多，快的話可以使用對艦攻擊戰術，集中擊破敵人的戰艦去令敵MS失去戰鬥能力。雲素與古羅洛戰鬥會出現EVENT對話。

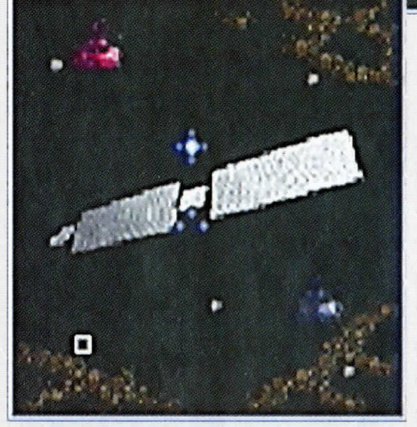
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我方全滅或LEAN HORSE被擊破

佔領POINT/0

攻略重點



下半場的戰鬥是保護剛強奪回來的卡拉斯基利，那麼當然是卡拉斯基利LEAN HORSE被敵人擊落便會玩完。這版有兩層版圖之分，第一層是我軍的本據地，第二層是戰略衛星中心的卡拉斯基利所在地，有莉嘉美迪亞的重兵註守，同樣也是今次敵人集中攻擊的目標。戰略是等待敵人來攻擊，將最具威脅的一方集中擊破，用來提升GUEST TEAM的MS至ACE也是一個不錯的選擇，提升原創隊角色的EXP是主要做的。玩者注意在遊戲玩到第三隻碟時會有許多主力原創人物達到大佐A這個等級，到這個等級的人物是不會再提升EXP的，也即是到了人物的極限。這時大家可以再選用一些新的人物去進行提升，人物會因應不同的職位在能力成長方面有不同發展。例如人物用在當艦長或小隊領袖時於指揮能力上會有一定上升，當駕駛員時於戰鬥能力上會有一定上升，所以玩者在安排角色的位置上要有參考。順利地將敵人全滅掉便可以過版。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我方全滅、LEAN HORSE或卡拉斯基利被擊破

佔領POINT/9

STAGE5 劃破星際的閃光

STORY

成功將對地球最大威脅性的宇宙大砲卡拉斯基利佔領後，也將卑斯柏本部擊退了。莉嘉美迪亞的辛・札哈拿姆原來是個又胖又矮的大叔，令雲素感到有多少失望，雖然他不是雲素的父親，但也不見得是莉嘉美迪亞的領導人。而莎迪為了尋找母親而獨身離開了大家，在宇宙遇上讚斯卡魯帝國的士兵，並帶回去基地驗証身份，証實是





帝國女王瑪莉亞的親生女兒，而身為女王親弟的古羅洛是莎迪的舅父，並帶回本國會見母親。另一方面在莎迪失去蹤影的同時，辛・札哈拿姆竟說要趁機追擊失勢的卑斯柏本隊，焦急的雲素竟獨自侵入帝國的首都去尋找莎迪，瑪貝莉只好追上去了。在這時候於雲素面前出現阻止他的，竟然是嘉汀西娜！這是不幸的懈逅……

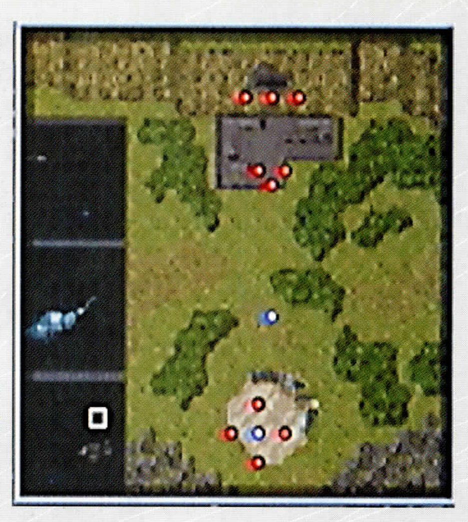


能戰勝的，在迴避不能的情況多用雷射盾防守，這可以保住HP的，待雲素超強氣才一舉織滅敵人。至於外面的大艦隊大家可以用MS捕獲戰術過版，有MS之餘也可以賺一筆可觀的資金。

勝利條件/敵方全滅

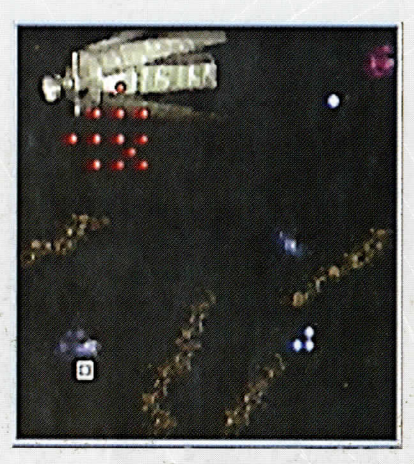
敗北條件/我方全滅、LEAN HORSE被擊破

佔領POINT/9



攻略重點

這話的前半部和上一話的差不多，是一場敵人數目不少的艦隊戰鬥。而且有敵人的新型戰艦參戰，它們是裝備有雷射盾的戰艦來，BEAM2程度的射擊也只會有一半的效果，最精彩的是它有能力用盾去擋著對艦致命的近接攻擊，是艘難打沈的戰艦。同時地古羅洛也帶著新MS奉卑斯柏首領達斯羅出擊，是裝有電擊兵器的哥迪奧和強襲MA塞班迪。雖然和原創隊比起來新MS並不是很強，但是要小心電擊兵器是有必要。玩者使用雲素擊破達斯羅、露比和古羅洛也會有BONUS EVENT出現。

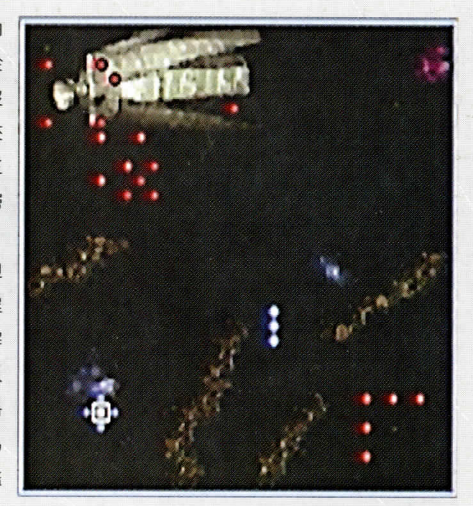


勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我方全滅、LEAN HORSE被擊破

佔領POINT/9

攻略重點

下半部份的戰鬥由三層版圖所組成，由於在敵人的首都地帶出沒那當然會跟大量敵人交手了。首先要說的是三層版圖的特徵，第一層是我軍的本據地所在，敵人的分佈並不多，但他們對本據地有一定程度的興趣，所以及早解決為妙。第二層是敵人的主力所在，是古羅洛的哥迪奧部隊和到來為他增援的姆達馬將軍艦隊。第三層是首都內的版圖，是雲素和瑪貝莉救走莎迪後要脫出殖民星的地方，同時也是女王近衛兵所在。嘉汀西娜的MS是薩哥的後繼機・力克薩哥，大家在這被圍攻的情況下要在敵人的TURN去攻擊，自己的TURN去逃走，強行攻擊是不

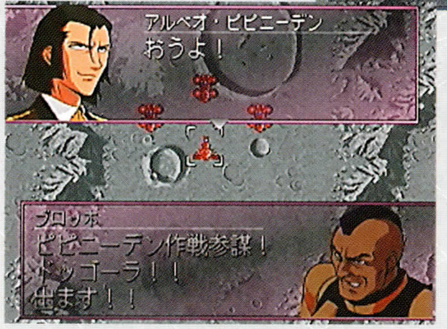


STAGE6　出動蒙特蘭多

STORY

莉嘉美迪亞向讚斯卡魯首都的突襲令敵人的力量削弱之餘，他們得到回復戰力和會合地球聯邦軍艦隊的時間。嘉汀西娜成為卑斯柏一員的打擊，令雲素的心有一定傷害，而莎迪也同樣因為母親是敵人的首領感到十分不安。在這低沈的氣氛之下出現了溫暖，原來在月面的補給隊之中除了有新的隊員和MS加入之外，還有雲素的母親也到來為新型的V2 GUNDAM進行調整。母子的相逢令雲素高興不已，但原來父母離開的原因是因為開發高達這戰爭工具，令他感到戰爭的無奈。另一方面，古羅洛在當上了地球攻擊總師令後出動了帝國開發的可怕艦隊・蒙特蘭多，這是一群可以變形成為巨大電單車形態的機動戰艦，是讚斯卡魯鏟除地面所有障礙物的惡夢。在古羅洛知道LEAN HORSE在月面後便決定去收拾後患才降下地球去，月面之戰隨即展開……

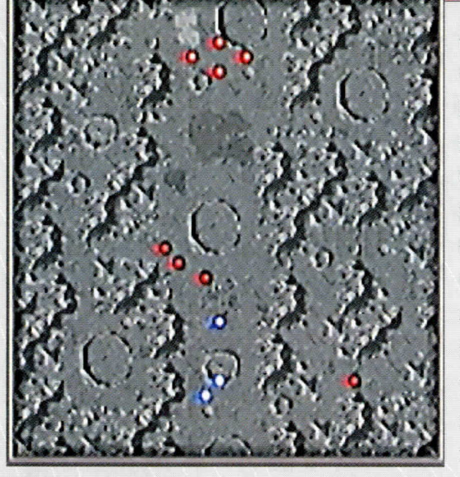




攻略重點



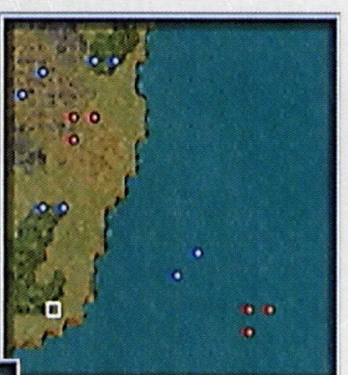
舞台由宇宙轉移到月面去，在沒有原創隊的情況下去應付古羅洛的變形艦隊是十分難的，所以要用地型去牽制有攻擊力的傢伙，注意在敵艦中是沒有任何MS的，敵人主要只有嘉汀茜娜、露比和哥遜的MS基度蘭，它們是用車輪形的SUPPORT UNIT去保護自己的，即使被擊破也不會影響內部的MS，玩者是需要用兩次擊破它才能完全擊倒對手。另外於版圖左下方的山脈區中有敵人的新MS，是萬能型的多戈拉。攻擊力和機動力高得很，大家最好用MS挾擊它，否則一對一必定重傷收場。玩者使用奧利華以核戰機型態以攻擊力7000那招足爆破去攻擊古羅洛的戰艦便會出現他戰死的EVENT場面。



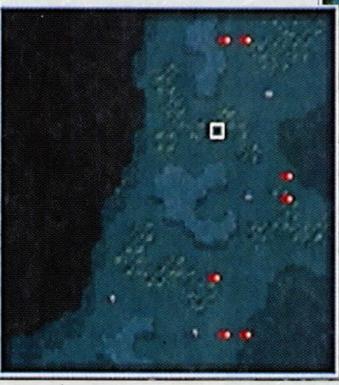
勝利條件/敵方全滅　　敗北條件/我方全滅、LEAN HORSE被擊破

佔領POINT/0

攻略重點



下半場的戰鬥舞台由月面轉移到地球去，蒙特蘭多艦隊在古羅洛的指揮下降下了地球，而LEAN HORSE.Jr諸君也在薩拉克戰隊隊長奧利華之死的悲傷下降下地球去。為了救回被敵人捉走的母親，雲素在白色方舟的別動隊中當偵察的任務，並發現了蒙特蘭多艦隊的位置捉拿了敵將哥遜回去。而古羅洛也派出艦隊和水中用MS去攻擊莉嘉美迪亞，所以這場戰鬥會以水中戰為主，原創隊的兩隊之中用其中一隊以蒙特蘭多艦出戰最好，亞度蘭斯迪雅是艘不論在宇宙、地面、空中和水中也能使用的萬能戰艦，加上它擁有強力的武裝和移動式的MAP砲，還有三個小隊的容量絕對是原創隊伍後期戰艦的好選擇，而另一艘萬能戰艦便首推機動力十足的拉·卡林。別看它是馬沙之反擊時代的吋舊東西，到0153年的現在地球聯邦軍也是用它為主力戰艦呢。



勝利條件/敵方全滅　　敗北條件/我方全滅、LEAN HORSE被擊破

佔領POINT/6

STAGE7　母親回歸大地

STORY

時間是宇宙世紀0153年的5月，讚斯卡魯帝國軍以蒙特蘭多艦隊實行了「地球淨化作戰」的第一步，擁有踐踏一切力量的可怕艦隊令莉嘉美迪亞的形勢不是太好，加上雲素的母親在敵人手中當人質，令戰局優勢偏向了古羅洛的一方。為了尋找敵方主力的位置，LEAN HORSE的老人們合演了一場放生戲去刻意放走由奧迪羅在海中捉回來的敵人，追蹤他的行徑來找艦隊主力的位置，結果成功得知它們在墨西哥沿海城市達比戈。結果雲素再與母親相逢，但是也是他最後一次聽到母親的聲音，在哥遜卑鄙的要脅戰術之下，雲素聽母親的話，作為戰士勇敢地擊破哥遜的MS，而她也連同雷射劍的粒子一起消失了……

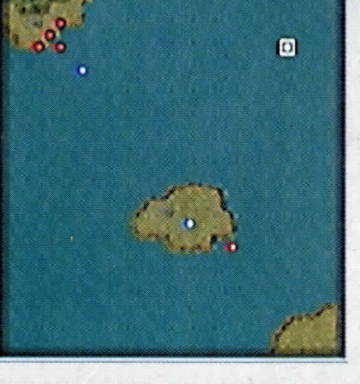




攻略重點

上半部的戰鬥是莉嘉美迪亞趁蒙特蘭多艦隊消耗過多時，對古羅洛進行追擊。雲素利用山谷地形以左右對中央的敵艦進行挾擊，但是在艦隊中的哥遜竟然利用雲素的母親作為人質向莉嘉美迪亞要脅。古羅洛阻止不及他這卑鄙的作戰，雲素為了救自己的母親勇敢地以V 2 GUNDAM去獨闖敵陣，所以一開始時便處於敵人的中央。原創隊的主要任務是去支援雲素，先為他擊破敵人的SUPPORT UNIT和削減他們的HP，使雲素可以一擊幹掉他們。這樣做除了能使他更快超強氣和完成對哥遜的EVENT外，也可以使V2 GUNDAM提升至ACE去登錄生產。V2有近接戰鬥A型和遠距射擊B型，還有基本型三種，玩者可以在它註艦時以HPS來替它改變裝備。V2可以變形，可以飛行，有防禦性的雷射盾和自動張開的I-FIELD，是性能十分卓越的MS，比起它改良型的近接和射擊集合一身的V2 AB型更為有戰鬥能力，玩者登錄首選。





勝利條件/古羅洛被擊破　　敗北條件/雲素被擊破或LEAN HORSE被擊沈

佔領POINT/0

攻略重點



下半版的戰鬥是由海和地面兩層組成，玩者的主力可以分為水中的部隊和空中的部隊兩種進行戰鬥，注意的是敵大量的MS也是使用車輪式的SUPPORT UNIT保護自己，所以要對付他們必須擊破兩次才能真正的成功消滅。GUEST TEAM主要是用來牽制對手和進行EVENT之用，主力攻擊的也是由原創隊伍負責，不過筆者建議大家在起初編組時用多一點空中飛行的MS，因為在海陸分半的地形使用這類MS是不受地形限制地盡情戰鬥。大家注意LEAN HORSE被擊沈是會GAME OVER的，而使用奧迪羅和哥遜對戰會有對話EVENT，但他被擊破也同樣令各位敗北。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/奧迪羅或LEAN HORSE被擊破

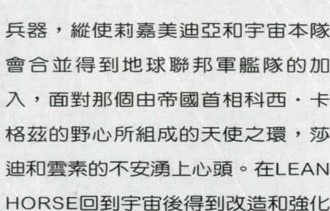
佔領POINT/5

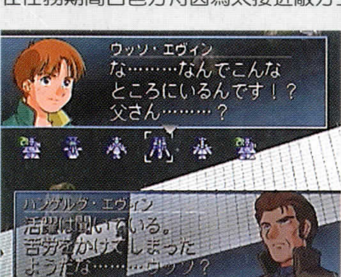
STAGE8 鮮血在光之旋渦中

STORY

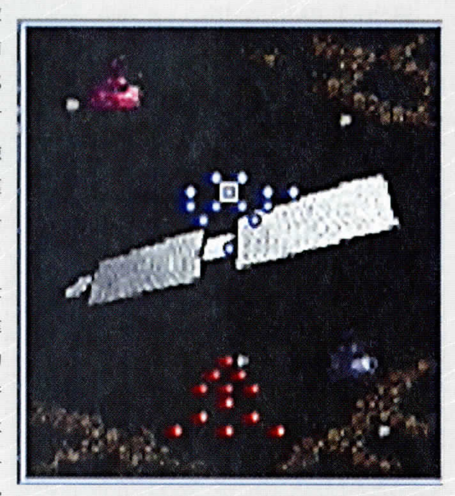
讚斯卡魯帝國在蒙特蘭多一役中受到很大的挫敗，並與地球聯邦簽定了休戰的協定。但實際上他們是籍著這個時間去修復戰力和進行建造最終兵器，縱使莉嘉美迪亞和宇宙本隊會合並得到地球聯邦軍艦隊的加入，面對那個由帝國首相科西・卡格茲的野心所組成的天使之環，莎迪和雲素的不安湧上心頭。在LEAN HORSE回到宇宙後得到改造和強化變成LEAN HORSE.Jr，並與另一個真正暗地指揮莉嘉美迪亞的辛・札哈拿姆會面，原來這個乘著旗艦貞德・達魯克到來的辛正是雲素的父親。父子感人的相逢也告知了他母親於地球戰死的事實，得到父親的激勵使雲素振作，可是在任務期間白色方舟因為太接近敵方主勢力範圍而被近衛隊發現，為了救同伴脫險莎迪跟隨敵人回去了……再見父親卻失去最重要的莎迪，雲素如何是好？達斯羅暗地召喚回接受了宇宙飄流刑的花娜到他那兒去，帶著斷頭台死者的鈴聲返回宇宙的她，將會是雲素的宿敵……







攻略重點

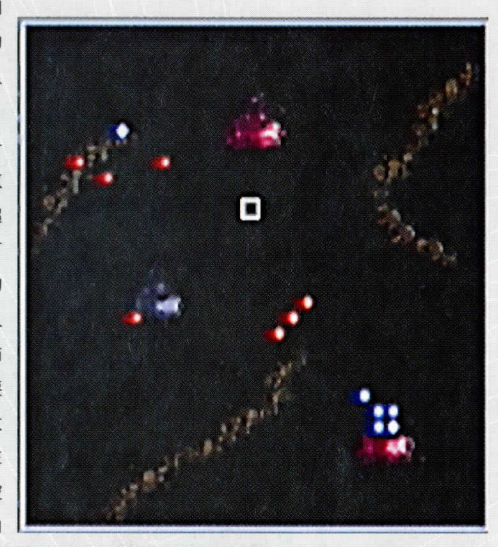


上半戰的舞台由地球轉移到宇宙去，由於莉嘉美迪亞得到地球聯邦軍的支持，所以GUEST TEAM的實力在後期是強大多了。宇宙戰的地區是讚斯卡魯帝國接近卡拉斯基利的宙域，為了保護地球淨化作戰的最終兵器・天使之環的建造，古羅洛和達斯羅的蒙特蘭多艦隊與加利斯特艦隊跟莉嘉美迪亞本隊正面衝突了。這是一場規模大得很的戰役來，筆者建議大家速戰速決，使用集中擊沈敵艦的捕獲作戰，大量捉拿MS來縮短戰鬥的時間。玩者使用雲素擊破露比會出現EVENT。

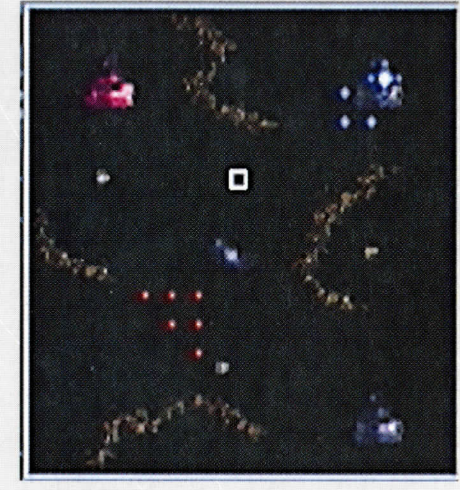
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍全滅

佔領POINT/6

攻略重點



下半戰的舞台同樣是前後層版圖的宇宙，敵人也是以一大隊艦隊為主，而主要對付的是一個擁有MAP砲的敵人，她是花娜。超強氣的她絕對是下半戰最須要注意的人物，其他的敵人也是那些躲在車輪內的MS。玩者最要小心的還有會令大家即時GAME OVER的本據地被佔領和LEAN HORSE.Jr被擊沈，保護它們是GUEST TEAM的主要任務。另一方面用原創隊殺敵是個提升EXP的好機會，此外用雲素擊破花娜是會出現EVENT。



勝利條件/敵方全滅
敗北條件/本據地被佔領或LEAN HORSE.Jr被擊沈

佔領POINT/6

職業特「攻」隊

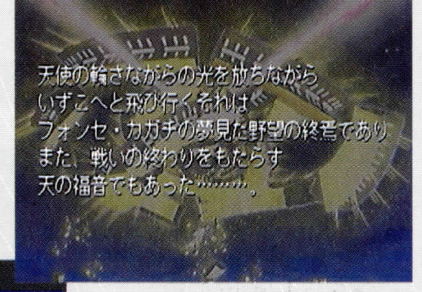
STAGE9　天使們的昇天

STORY

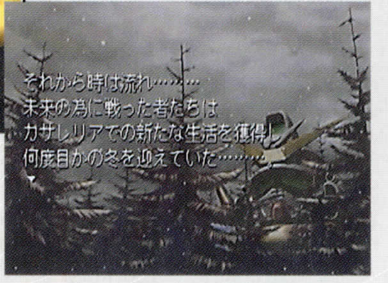
時間是宇宙世紀0153年6月15日，於能使地球人類基因完全退化變成無知嬰兒的天使之環的攻防戰中，戰事亦迎向一個新的局面。已表露其野心的達斯羅假裝撤退，把莉嘉美迪



亞和地球聯邦軍的聯合艦隊至防衛線的內則，目的便是利用天使之環的真正能力對付反抗軍。科西・卡格玆利用卡持黨去控制讃斯卡魯，再蒙騙女王瑪利亞操縱天使之環，假借淨化人們內心爭鬥意識的名義，去將這墮天的惡夢降下地球。即使達斯羅拆穿了他的真正目的，但利用王女莎迪同樣能操縱天使之環。雲素在最後一刻衝進天使之環，在抵擋了嘉汀茜娜狂亂的攻擊後，以V2



GUNDAM的光之翼將天使之環粉碎救回莎迪，而科西・卡格玆的野心被捲進環的力量旋渦中，永遠消失……



攻略重點

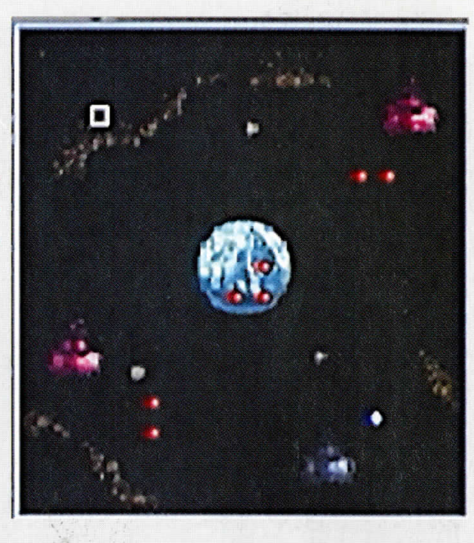
用一隻白色方舟來對付六艘蒙特蘭多艦是不可能的了，所以原創隊絕對是勝負的關鍵。六艘也是達斯羅的戰艦，加上超強氣的花娜使用新MS基卡奧遜，大家小心的便不是我軍的MS，而是白色方舟和本據地，筆者相信花娜能一兩砲擊沉無防備的白色方舟。失去了MAP砲的基卡奧遜不是變弱而是將主力放在攻擊力有6000的BEAM2雷射砲上，反而能夠配合超強氣一拼使用來提升破壞力！玩者先用原創隊收拾敵人大量的車輪MS後便支援雲素，



先擊破花娜，後擊沈達斯羅，兩人和雲素交手也是有EVENT的。

勝利條件/敵方全滅
敗北條件/本據地被佔領或白色方舟被擊沈

佔領POINT/6

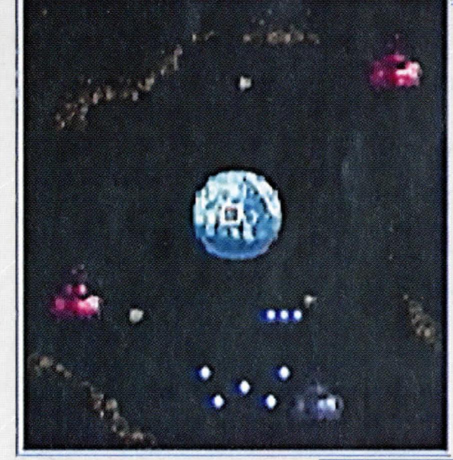


攻略重點

下半場戰鬥是分有三層版圖的，分別是宇宙、大氣層和地球上空。玩者不必為天使之環將降下地球而焦急，因為這是對敗北條件絕對無影響。大家只需將敵人全滅掉便可以了，注意的是地球上空是不能讓宇宙戰艦和MS下降的，所以大家在編組時要使用萬能型的戰艦和使用會空中飛行的MS，否則便



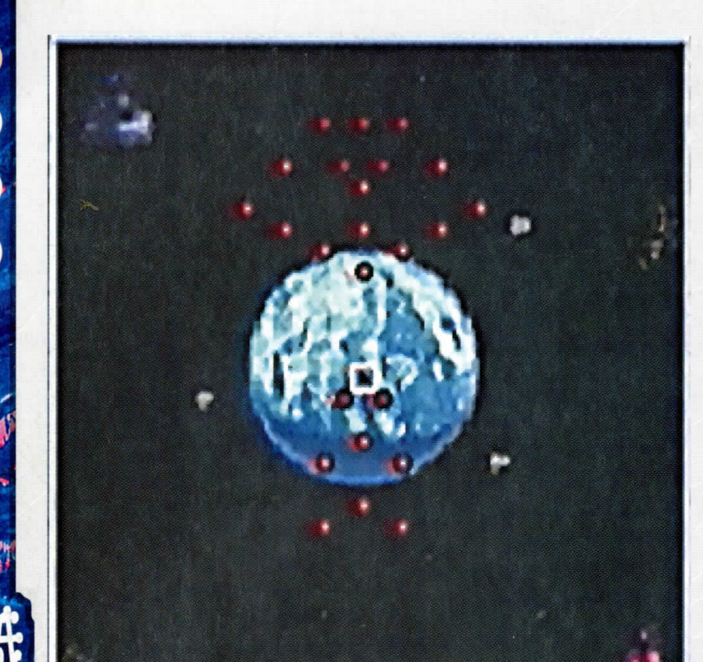
不能在空中的版層行動的了。大家若果有多餘的資金不妨換掉拉・卡林轉用貞德・達魯克，雖然容量和武裝是跟拉・卡林一樣的，但是EN和防禦力便提升了，加上有雷射盾裝置便勝過了拉・卡林，因為它可以擋近接攻擊。玩者用雲素來擊破古羅洛和嘉汀茜娜會有EVENT出現。成功地將敵方全滅便可以完成了V GUNDAM的一章故事。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/本據地被佔領或雲素被擊破

佔領POINT/11





攻略重點



實在沒有任何攻略和戰術成份可言……因為GUNDAM FIGHT是一種一對一方式的戰鬥，玩者在大部份的STAGE之中是沒有必要出動原創隊伍的，所以筆者只簡單地講述有關的要點便過版了。杜門第一版的對手是米基洛・查里奧特，他使用的是擅長用射擊系腳技的尼羅斯高達，玩者在使用G GUNDAM時會有動畫中有名的出場MOVIE出現，之後打到它剩下一半HP時，便會有杜門用SHINNING FINGER去擊倒米基洛的場面出現。

勝利條件/米基洛被擊破　　*敗北條件/杜門被擊破或本據地被佔領*

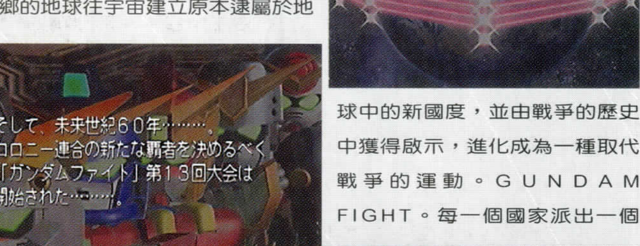
佔領POINT/4

機動武鬥傳G GUNDAM

STAGE1降於地球的高達

STORY

時間是未來世紀0060年，世界在一場稱之為卡奧斯之役的大規模戰爭中受到極嚴重的破壞，人們也離開了故鄉的地球往宇宙建立原本逮屬於地



球中的新國度，並由戰爭的歷史中獲得啟示，進化成為一種取代戰爭的運動。GUNDAM FIGHT。每一個國家派出一個GUNDAM FIGHTER在四年一度的機動武鬥大會中比試高低，大會的優勝者除了是世上最強的戰士外，也會為他代表的國家取得往後四年地球圈的統治權。在這個被光環圍繞著的地球之中便來了一個從





新日本降下的GUNDAM FIGHTER，他的名字是杜門・卡遜，是殖民星格鬥技之王者・KING OF HEART。他來到地球的目的除了是為下一屆機動武鬥大會準備，也為了找尋他手中半截相片內的人……

STAGE2　強敵！英雄卓文的挑戰！

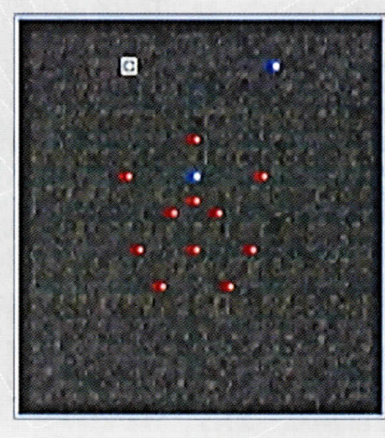
STORY



杜門在擊敗失去GUNDAM FIGHTER資格的米基洛後，來到英國的倫敦希望能找到相片中的人。在這個霧都之中還來了一個新法國的GUNDAM FIGHTER，他的名字叫做佐治・戴・珊度，是貴族珊度家的騎士。佐治向連續三屆機動武鬥大會前冠軍，新英國的GUNDAM FIGHTER英雄史多魯・卓文挑戰，但竟敗在他卑鄙的戰術之中。杜門在倫敦市內的一家酒吧遇上卓文，為了要他回答有否遇上相片中的男人便向他提出GUNDAM FIGHT的挑戰。在決戰的時候佐治出現並告訴杜門卓文不敗的真相，於是兩人便並肩作戰……



攻略重點



第二部主角GUNDAM FIGHTER出現了，佐治使用的玫瑰高達有良好的遠距離攻擊能力，加上有特殊的MAP砲能收走在十字一格範圍內的敵人MS的EN，十分有戰略性的高達。但由於在這版的敵機數目根本不足以令其中一部高達ACE，所以還是速速用杜門解決卓文為上策，二人對戰時是會出現EVENT的。

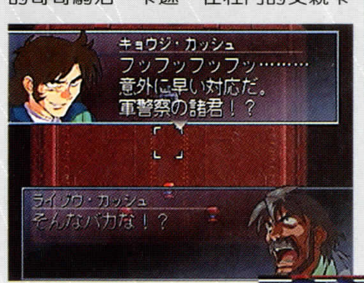
勝利條件/卓文被擊破　　*敗北條件/杜門被擊破*

佔領POINT/0

職業特「攻」隊

STAGE3 杜門鬥志燃燒！以地球為擂台

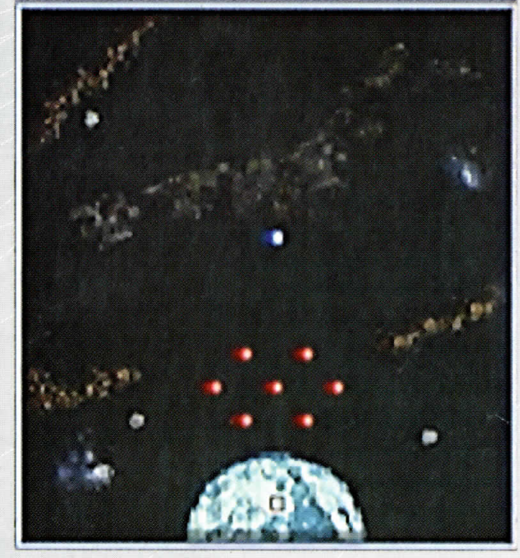
STORY



杜門那半截相片中的人到底是誰呢？現在便告訴大家。他原來是杜門的哥哥駒治・卡遜，在杜門的父親卡遜博士完成了由自我增殖、自我進化和自我再生三大理論製造出來的終極高達。但是駒治因為想利用這高達去稱霸宇宙而將它強奪，並殺害阻止他的母親，擺脫新日本的軍隊逃到地球去。卡遜博士因為製造終極高達這危害困家安全並意圖謀反的罪名，而被國家判以冷凍刑終身被雪藏。杜門在跟東方不敗學武取得KING OF HEART之名後，為了洗脫父親之罪名和手刃殺母仇人，便以新日本GUNDAM FIGHTER的特殊身份降落地球，尋找駒治和他操縱的魔鬼高達。為了堅定杜門的鬥心，新日本的委員長和莉英的父親美卡姆拉博士便對進行魔鬼高達的模擬戰……



攻略重點



敵人有一共七部的魔鬼高達，但只有其中一部是正身，可是擊破了正身並不是會等於自動擊破了其他的敵人，只是中央的正身是比起其餘的六部魔鬼高達為弱一點罷了。玩者可以利用原創隊去佔領分散在各處的POINT，而杜門則集中去攻擊敵人。當杜門超強氣時是能夠使閃光高達進入SUPER MODE的，使用的招式也比平時更為強烈，但是要消費的EN和MP也十分之多。成功擊破所有魔鬼高達後便能過版了。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/杜門被擊破

佔領POINT/4

STAGE4 最強最惡！魔鬼高達出現！

STORY



在前日本的新宿地區，現以經成為一片廢墟的前首都之地，杜門再度與他的師傅東方不敗再度相逢。因為東方不敗追捕魔鬼高達的死亡軍團而到來，並希望杜門助他一臂之力，杜門當然杖義答應了。起初東方不敗的確是和徒弟並肩作戰消滅死亡軍團，保護了於大樓內避難的難民。但後來他帶領杜門到東京鐵塔時便展露他狐狸的尾巴，九龍高達的真身竟然是魔鬼高達四天王之首MASTER GUNDAM，還帶了杜門的四個被DG細胞感染的朋友出來，要他加入魔鬼高達的行列。在危急之際樸克同盟及時出現，以性命將樸克紋章刻在他們身上解除DG細胞的控制。面對自己最敬重的師傅背叛自己，杜門會如何面對呢？他決定到基亞拿高地進行修練。

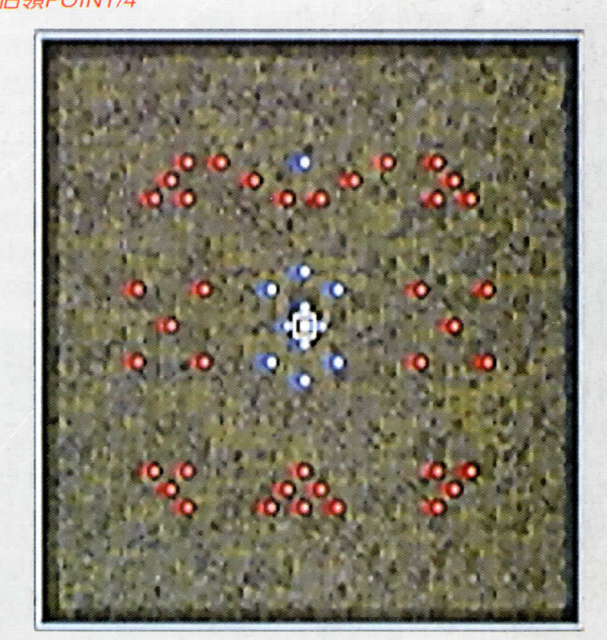


攻略重點

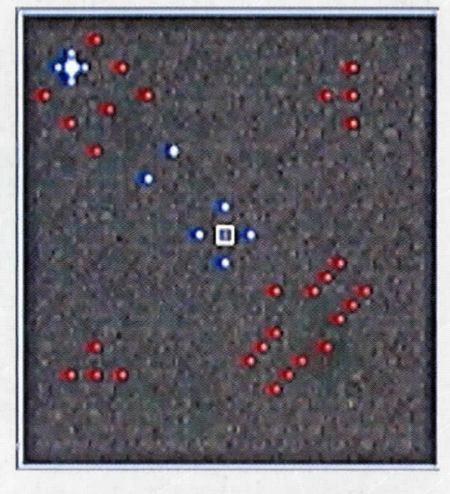
這一場戰鬥是有上下半戰事之分的，也是在G GUNDAM中少數的敵人比我軍多的一版來。一開始時玩者已經可以使用原創隊伍出戰了，基本上面對這些我們一擊便會重傷的嘍囉，有東方不敗和杜門基本上已經足夠有餘。加上他們兩師徒一開始便來了一招超級霸王電影彈，將上方的大部份敵人也幹掉了，其餘玩者可以用閃光高達或九龍高達去擊破它們來提升至ACE。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/東方不敗或杜門被擊破

佔領POINT/4



攻略重點



下半場的戰鬥是東方不敗成為了杜門的敵人，而龍高達、布魯圖高達、玫瑰高達和麥克斯高達也會因樸克同盟的EVENT成為了同伴。由於敵人的MASTER GUNDAM實在強得厲害，加上駕駛者是格鬥值五十多，迴避值四十多的怪物東方不敗，要用杜門以外的GUEST角色去攻擊他實在無謀。大家可以用原創隊去牽制他，再用其中一部GUNDAM FIGHTER去幹掉敵人ACE機體，筆者的首選是閃光高達和龍高達。玩者使用杜門擊破東方不敗後方的魔鬼高達也會退出戰線。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍全滅或本據地被佔領

佔領POINT/4

STAGE5　戰士之絆！突破死亡軍團的包圍網

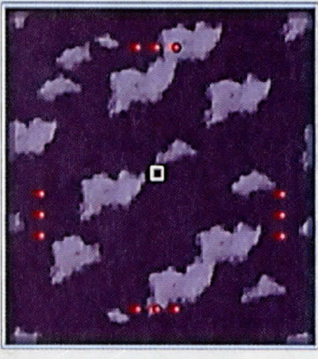
STORY



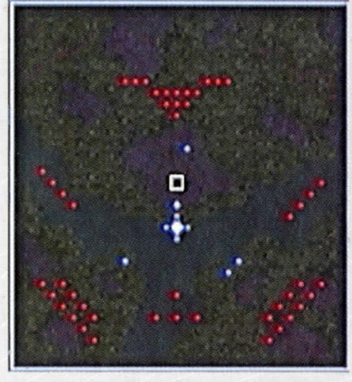
在新宿一役後杜門為了擊敗東方不敗和魔鬼高達，而在到新香港之前去基亞拿高地修行。當大家在修行中各有所得之際，東方不敗連同大量死亡軍團向杜門等人攻擊。杜門雖然在史巴魯・保魯特處學到明鏡止水的真義，引發真正的SUPER MODE，但和鏡高達交手時機體受損。在沒有杜門的攻防戰中史巴魯為大家打開一個缺口，蔡采斯、佐治、卓波狄和阿魯高也成功脫離了死亡軍團的包圍網，唯獨是杜門隻身留下面對東方不敗和魔鬼高達的挑戰。悟得明鏡止水的杜門得到新的MS・GOD GUNDAM後大敗東方不敗，趕及到達機動武鬥大會會場・新香港。



攻略重點



敵人嘍囉的數目很可觀，在原創隊的支援下玩者可以將兩部GUNDAM FIGHTER提升為ACE。

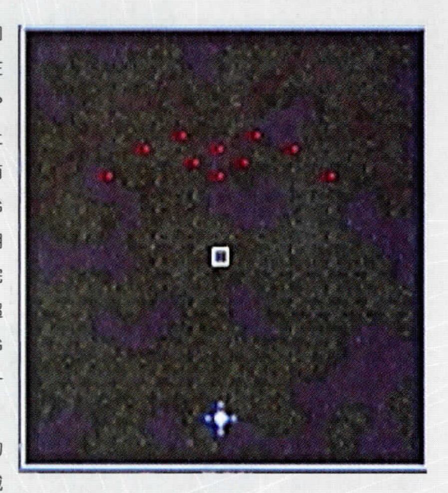


小心別讓GUEST的任何角色被敵人擊破，否則是會立即GAME OVER的。用原創隊伍去保護本據地便萬無一失了，成功地將敵人仕滅便可以完成了上半混亂的戰鬥。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/樸克同盟其中一人被擊破或本據地被佔領

佔領POINT/0

攻略重點



下半場的戰鬥是杜門和東方不敗的一對一，在MASTER GUNDAM的HP於四份一之後玩者使用杜門去攻擊他，那麼便會有一段非常精彩的C G MOIVE出現，是講述以明鏡止水的心將東方不敗完全地擊敗的劇情。之後超強氣的杜門用SHINNING FINGER SWORD便能一擊擊破駒治的魔鬼高達，其他的又怎可能是杜門的對手？成功地將敵人全滅後便可以順利過版。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/杜門被擊破

佔領POINT/0

STAGE6決勝開幕！GUNDAM FIGHTER大集合

STORY

杜門在最後一刻抵達新香港參加新一屆的機動武鬥大會，存知道東方不敗並沒有在基亞拿高地被擊破感到十分震驚。在表演賽和宣誓後杜門對上一屆大會冠軍，新香港的東方不敗作出全勝宣言，誓要以不敗的姿態進入決賽。而杜門的下



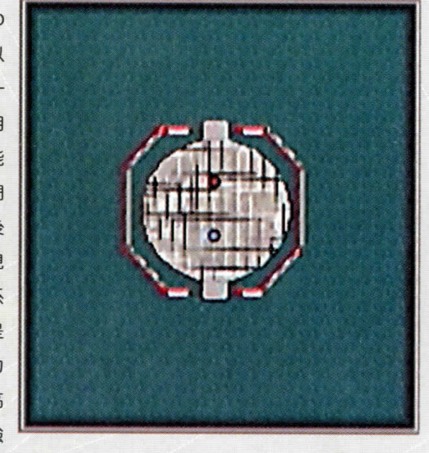


一個對手則是在遊戲機中心認識的新瑞典代表，駕駛貴族高達的亞莉比・皮亞士利。她曾經以創紀錄的最快時間將新俄羅斯代表，亞魯高・加度史基擊倒。到底她背後是有什麼驚人的力量呢？還有在新香港竟出現了GUNDAM HEAD，這代表魔鬼高達並沒有被杜門所完全消滅，而且東方不敗更出現擊退GUNDAM HEAD和教



授他流派東方不敗的最終奧義・石破天驚拳！那究竟他是杜門的敵人還是杜門的師傅呢？

攻略重點

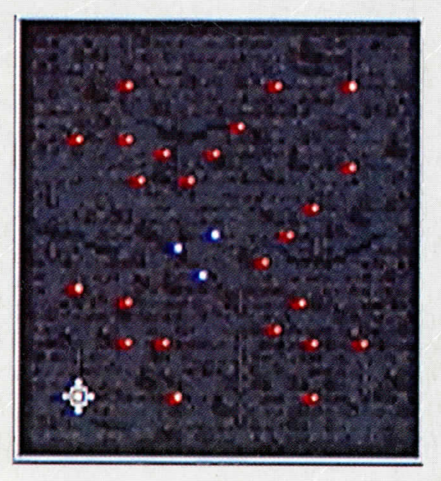


上半戰是杜門以GOD GUNDAM跟貴族高達以GUNDAM FIGHT於舞台一對一的戰鬥，玩者利用GOD GUNDAM的飛行能力去牽制貴族高達，在杜門與亞利比的對決進入了後期，貴族方高達是會出現EVENT而變成由狂戰士系統控制的惡魔戰士，那才是真正擊敗亞魯高的那種力量。狂戰士系統會令貴族高達的招式和戰鬥力也有所強化，玩者要面對瘋狂的亞莉比首先要做的是飛行，GOD GUNDAM是會飛的，這樣便會變成用近接攻擊她便不能反擊了。再使用爆熱GOD FINGER去了結她。

勝利條件/亞莉比被擊破　　敗北條件/杜門被擊破

佔領POINT/0

攻略重點



下半戰是杜門在新香港的廢墟之中發現GUNDAM HEAD出沒，但東方不敗出現及時將它消滅。這關本據地處於左下方被GUNDAM HEAD包圍著，所以玩者應盡早出擊原創隊來阻截它。以這些GUNDAM HEAD的數目和有些是戰艦型的，是可以令GUEST TEAM中的MASTER GUNDAM或GOD GUNDAM提昇去ACE的，筆者建議大家如果之前已經登錄了閃光高達的話便選MASTER GUNDAM了，因為閃光高達在ACE後是可以開發出GOD GUNDAM的，所以當然要得不到的MASTER GUNDAM了，如果玩者的技術LEVEL有十級的話更可以生產SUPPORT UNIT的風雲再起，以GOD GUNDAM或MASTER GUNDAM座上風雲再起才能使牠變形成馬的形態，更能夠配合出不同的招式。例如頭角衝、馬腿、SUPER MODE專用的風雲烈火，也是配合風雲再起的使用的。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/東方不敗、杜門被擊破或本據地被佔領

佔領POINT/0

STAGE7　永別了師傅！東方不敗榮光之死

STORY



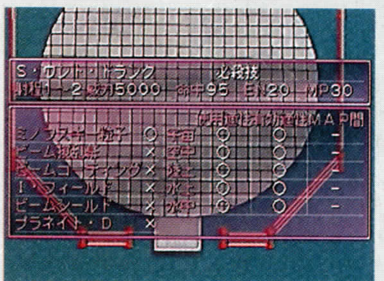
杜門在得到東方不敗傳授流派的最終奧義・石破天驚拳，這到底能否令杜門擊敗於進入決賽前的最後一個對手，同樣是全勝姿態的史巴魯・保魯特呢？因為亞莉比的失蹤令杜門失去冷靜，使莉英離開了他不再當新日本的機械師，反而在



臨場對陣時出現成為新德國的伙伴。堅定沒有莉英也可以獲勝的杜門，能否在預賽特定的死亡擂台於限時前擊敗強敵鏡高達呢？最後在莉英的協助下回復右手的功能，以石破天驚拳將鏡高達打敗，但這時杜門

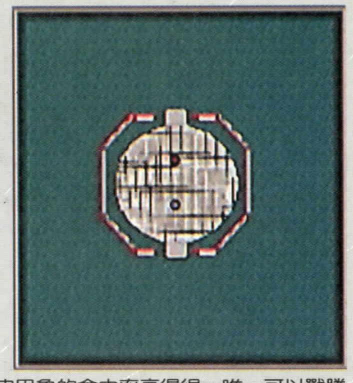


才發現教他明鏡止水的史巴魯，竟然是自己的哥哥駒治！最後棋克同盟的五人也成功打入決賽來到大嶼山，而東方不敗正等待著杜門的挑戰。這時魔鬼高達和它的GUNDAM 四天王也相繼出現了！米基洛的



天劍絕刀高達、卓文的獅王爭霸高達、還有乘座風雲再起的MASTER GUNDAM，在蔡采斯、亞魯高、佐治和卓波狄的幫助之下，杜門終於來到東方不敗跟前。另一方面，以笑傲江湖高達出現的亞莉比被莉英的希望高達擊退到市中心去。莉英以必中的心去成功從DG細胞中救回亞莉比，而史巴魯卻去了大嶼山要幫助杜門。到底東方不敗的真正目的是什麼呢！為什麼在杜門面前有兩個駒治呢？一切謎底於大嶼山揭盅……

攻略重點

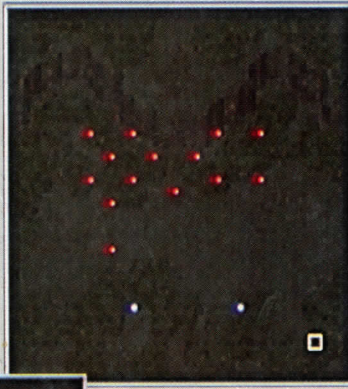


上半場是杜門和史巴魯一對一的準決賽，玩者必須在三個TURN之內擊破鏡高達，否則這特設的死亡擂台會大爆炸將二人一拼炸死，也即是跟杜門被擊破一樣玩者會立即GAME OVER。以杜門的GOD GUNDAM面對史巴魯的鏡高達是不能用飛行迴避地上戰的，因為鏡高達的必殺技是對地對空的。大家也不必嘗試去迴避它的攻擊，因為史巴魯的命中率高得很。唯一可以戰勝他的方法是不斷使用爆熱GOD FINGER，如無意外便能擊破鏡高達。

勝利條件/於3個TURN之內史巴魯被擊破　敗北條件/杜門被擊破或於3個TURN之內未能將史巴魯擊破

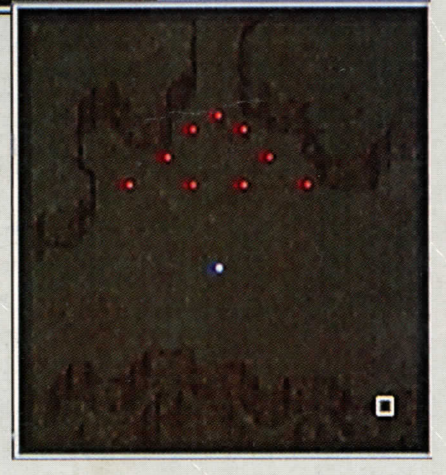
佔領POINT/0

攻略重點



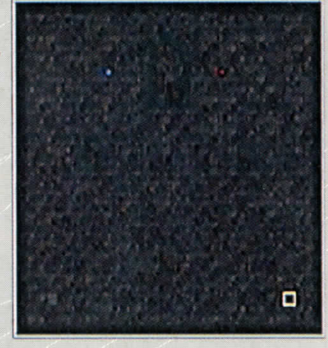
下半場是分有四個互不相連的版圖，玩者可以在其中兩個版圖中配置一隊原創隊伍，共有兩隊可以給各位分配。由於每個版圖的敵人數目也不足以提升各機至ACE，所以這些嘍囉大家可以用原創角色大量幹掉。玩者應將部隊配置在佐治那一版和杜門那一版，因為以蔡采斯和亞魯高的實力要擊敗天劍絕刀是沒有難度，而莉英有真正可以必殺必中的MAP砲光之矢，要對付並不太強的亞莉比是卓卓有餘。反而要佐治和卓波狄去對付獅王爭霸便很勉強了，有原創隊的話清場是很簡單的。而杜門那兒更加要人幫！一個GOD GUNDAM去對付8個GUNDAM HEAD和東方不敗的MASTER GUNDAM已經夠難，還加上魔鬼高達的話GOD都有難。所以原創隊要為杜門支援擊破GUNDAM HEAD，使他的TENSION提升到超強氣，再和MASTER GUNDAM戰鬥兩次便會有精彩的EVENT MOIVE出現，是杜門的SUPER MODE對東方不敗的SUPER MODE，以石破天驚拳互擊的場面，之後東方不敗會戰死。而杜門再擊破魔鬼高達便可以順利過版。





勝利條件/敵方全滅　敗北條件/GUEST角色任何一人被擊破

佔領POINT/0



STAGE8 啟動魔鬼殖民星！樸克同盟大反擊

STORY



東方不敗為了地球自然的再生而利用魔鬼高達去達成心願可惜事與願違，他以新香港繁華背後的廢墟警醒杜門，一直持續的戰鬥根本對地球百害而無一利，他要以魔鬼高達去淨化世界，可是卻走上被黃潤發利用的道路。在臨終之前再與他唯一的徒弟以最後的話……「流派！東方不敗！王者之風！全新招式！石破天驚！看招！血染東方一片紅！」於東方旭日初昇之時死去。而史巴魯原來是由DG細胞組成的駒治，其實當日是美卡姆拉博士和石川少校到來為了新日本的軍事研究要強奪終極高達，但是杜門的父親製造終極高達是為了將它降下地球，以它的三大理論去令地球自然再生，並非用在戰爭這破壞事情上。杜門的母親為了掩護駒治而身中流彈死去，父親被陷害以冷凍刑永久雪藏，而駒治一人以終極高達逃往地球去。可是因為急速撞地的終極高達程式竟出現了錯誤，使高達變成一部殘酷的魔鬼。被魔鬼高達拘束著作為生體能源的駒治，以自己最後的意志去用DG細胞完成另一個自己，再以新德國幪面選手史巴魯，保







魯特的名義參加機動武鬥大會。這完全是為了杜門的安全和揭穿石川少校及美卡姆拉博士的陰謀而做的，最後他拜托杜門將自己和魔鬼高達一同轟散而死……現在石川得到魔鬼高達及捉了莉英作為核心，將新日本化為魔鬼殖民星！現在樸克同盟和全世界的GUNDAM FIGHTER對死亡軍團作出大反擊！石川終敗在樸克同盟拳之下，而冰封內心的莉英在杜門的告白下再生得救，二人更以愛為力量，使出「石破LOVE LOVE天驚拳」粉碎了魔鬼高達，救助地球擺脫滅亡危機。G GUNDAM的物語也告一段落……



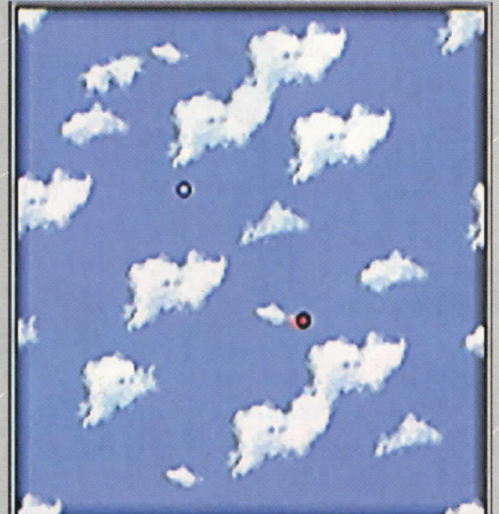


攻略重點

上半場的戰鬥是座著風雲再起的GOD GUNDAM要衝上宇宙救莉英，而死不心息的黃潤發竟將自己與DG細胞融合起來，以笑傲江湖高達來阻止杜門往宇宙去。這個杜門和黃潤發的一對一場面是十分容易過版，加上GOD GUNDAM比起笑傲江湖HP和裝甲也優勝，所以要杜門擊敗一個完全不擅長戰鬥的男人是易如反掌。

勝利條件/黃潤發被擊破
敗北條件/杜門被擊破

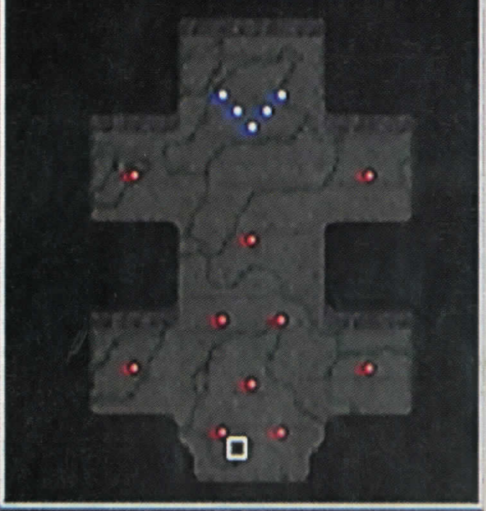
佔領POINT/0



攻略重點

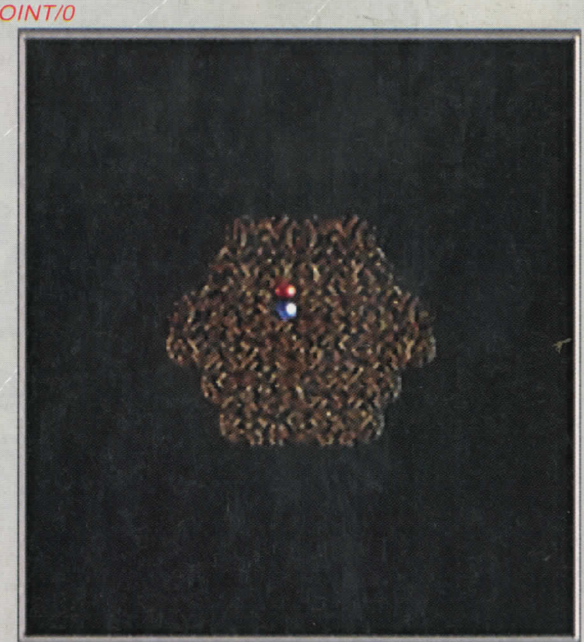
下半場的戰鬥是一大班高達戰士去攻擊死亡軍團，當中在GUEST TEAM中竟然有GUNDAM MK II、GP01 fb、GP02、GUNDAM、Z GUNDAM和NT1 ALEX，如果大家沒有登錄上述的其中一兩部高達，便趁這個敵人多得很的機會去將機體ACE了，此外還有貴族高達是玩者可以提升到ACE的。攻略方面其實是十分簡單，先使用玫瑰高達的特殊MAP砲令石川失去所有EN，沒有可以反擊的機會。最後利用變成為SUPER MODE的四人以最強的必殺技向石川的巨大MASTER GUNDAM攻擊便可以了。GP





勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我方全滅、本據地被佔領或樸克同盟任何一人被擊破

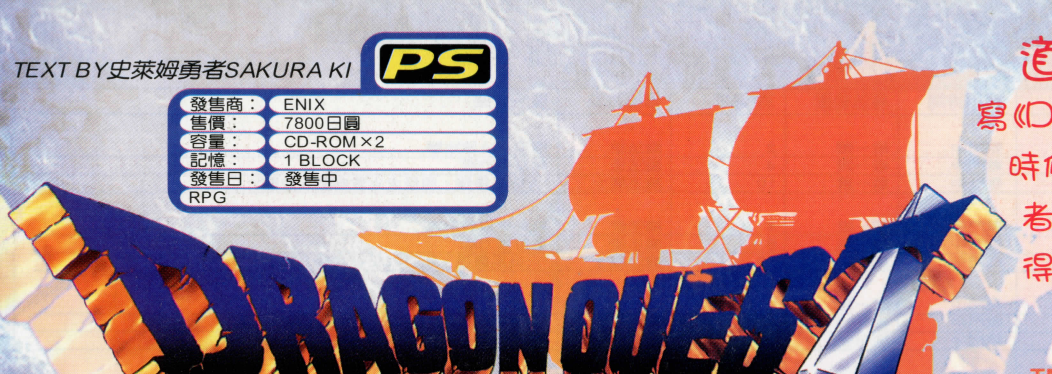
佔領POINT/0



TEXT BY史萊姆勇者SAKURA KI

PS

發售商：	ENIX
售價：	7800日圓
容量：	CD-ROM×2
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
RPG	



道歉啟示：在筆者寫《DQ VII》這個攻略的時候，筆者收到了一些讀者的意見信，最初筆者覺得玩這《DQ VII》的朋友，多數也會是一些DQ迷或RPG迷，因此筆者便沒有太重視那遊戲的指令和魔法等的中日文對照，所以筆者便在此作一些補充，不便之處，敬請原諒。另外，相信有玩過《DQ》系列的人都知道，除了主線故事之外，還會有隱藏版面，筆者亦會提及。

最後的不可思議大陸(一)

當遊戲到了最後的階段，玩者乘坐飛空石到魔王殿。在假水晶神殿中，取得了最後之鎖匙(さいごの鍵)，玩者便可以回到謎之神殿中。玩者可以在四個精靈殿中，利用那把最後之鎖匙進入那度閘門。不過玩者要集齊四塊？石版，才可以到達隱藏的不可思議之大陸。那四塊的石版，其中一塊可以在黑暗宮殿中，使用水之寶石(水のアミユレット)後，在水之迷宮中取得。還有一塊在辛岡之洞穴中，遇上死去了的海底王，從它的手中取得，還有一塊要收集100塊小徽章後換取。最後一塊在爆機後，回到古拉艾斯特度城中取得破碎石板(こわれた石板)，找那城鎮中那位翻譯古文書的老人。在那個地洞中會有一度鐵閘，內裹有個可以收藏物品的寶箱。玩者只要把那破碎石板放在寶箱內，然後SAVE。之後只要LOAD GAME後再打開，便可以取得？石板。在這個不可思議的世界中，那些地方很像過去曾經到過的地方，只是把那些地方組合而成的。在這個世界的最後，玩者可以找到真正的神，而且還可以向祂作出挑戰。玩者只要在15回合之內打倒牠，牠便會給玩者勝利品。其中有三塊？石板一定要取得，因為有了那三塊石板，才可以到達另一個隱藏版中。另外，每次挑戰神，勝了後只會給你一件寶物，玩者要取得所有寶物才行啊。

最後的不可思議大陸(二)

要進入另一個謎之不可思議大陸，玩者也要取得四塊？石板。除了從神的手上取得那三塊外，還要在辛岡之洞穴(過去)取得另外一塊？石板。在迷宮的最深處，找到了四大精靈，並且和它們戰鬥。只要把四大精靈打倒後，便可以進入那裡找到神。不過今次並不是和神戰鬥，而是告訴牠有關移民之村的事，神便會移民到那裡。在這有一點要注意，如果玩者告訴了神移民之村的事，在不可思議大陸(一)便不能再找到神。GP

移動中指令

說話(はなす)	和前面的人說話，如果前面沒有人的話，便會和同伴說話，可以得知有關冒險的情報或提示。
道具(どうぐ)	可以使用(つかう)、交給(わたす)、裝備(そうび)、捨棄(すてる)擁有的道具。每個人所持有的道具也有限數的，如果多了的可以放在袋(ふくろ)。
強度(つよさ)	可以顯示每個同伴的能力值，包括力量(ちから)、速度(すばやさ)、防守(みのまもり)、智慧(かしこさ)、外型(かっこよさ)、最大HP(さいたいHP)、最大MP(さいたいMP)、攻擊力(こうげき力)、防禦力(しゅぶ力)，還有職業和學懂了的魔法與特技。
咒文(じゅもん)	可以使用移動中的魔法。
作戰(さくせん)	可以設定每位同伴的作戰方式，還可以排列隊形等。

戰鬥指令

戰鬥(たたかう)	在戰鬥中向敵人施行有關物理攻擊、魔法攻擊、特技、防禦、使用道具等指令
談話(かうぁす)	與同伴對話，可以了解如何對付敵人，亦有可能在談話時被魔物攻擊
作戰(さくせん)	改變一位或所有同伴的作戰方式，也可以選擇由玩者決定
逃走(にげる)	作戰中逃走的指令，如果失敗會被敵人圍攻
變更戰鬥時顯示的訊息(せんとうのメッセージスピードのへんこう)	改變戰鬥時顯示訊息的速度，令到戰鬥的速度加快。

戰鬥方式

ガンガンいこうぜ	會向敵人盡全力攻擊，會發動最強的咒文或特技，但要留意消耗得很快。
おれにまかせろ	以補助為主要任務，會替同伴增強攻擊力和防禦力等。
いのちだいじに	以回復為主要的任務，隊中的醫生般替同伴治療。
バッチリがんばれ	最平衡的作戰指令，當HP充足的時候發動強攻，當HP不足的時候會補充。
めいれいさせろ	玩者直接向該同伴作出指令

教會中的指令

おいのりをする	把進度SAVE下來
おつげをきく	可以知道還有多少經驗值才升LEVEL
いきかえらせる	付出金錢後可以令同伴復活，LEVEL越高收費越貴
どうのちりょう	可以解毒
のろいをとく	如果裝備時受了咒，可以在此化解。

魔法

攻擊系魔法

	名稱	使用時間	魔法範圍	消費MP	修得職業	魔法效果
火球系						
	美拉(メラ)	戰鬥中	敵一體	2	魔法使	用單一火球攻擊
	美拉米(メラミ)	戰鬥中	敵一體	4	魔法使	美拉強力版
	美拉佐瑪(メラゾーマ)	戰鬥中	敵一體	10	魔法戰士	"火球系最強，用巨大火球向敵人攻擊"
火炎系						
	基拉(ギラ)	戰鬥中	敵一組	4	魔法使	用火炎攻擊敵人
	比基拉瑪(ベギラマ)	戰鬥中	敵一組	6	魔法使	基拉強力版
	比基拉剛(ベギラゴン)	戰鬥中	敵一組	10	魔法戰士	"火炎系最強，用巨大火炎向敵人攻擊"
冷凍系						
	赫度(ヒャド)	戰鬥中	敵一體	3	魔法使	用冰刃攻擊敵人
	赫達魯歌(ヒャダルコ)	戰鬥中	敵一組	5	魔法使	"赫度的強力版，攻擊力和範圍也升級"
	瑪赫度(マヒャド)	戰鬥中	敵全體	12	賢者	"冰刃系最強，攻擊力和範圍再次升級"
旋風系						
	巴基(バギ)	戰鬥中	敵一組	2	僧侶	用龍捲風攻擊敵人
	巴基瑪(バギマ)	戰鬥中	敵一組	4	"僧侶，船伕"	巴基強力版
	巴基古羅斯(バギクロス)	戰鬥中	敵一組	8	聖騎士	"旋風系最強，用巨大龍捲風向敵人攻擊"
死亡系						
	扎奇(ザキ)	戰鬥中	敵一體	4	賢者	"令敵人一瞬間死亡，但成功率很低"
	扎奇瑪(ザキマ)	戰鬥中	敵一組	7	賢者	"扎奇的強力版，範圍和成功率增加"
	扎拉奇瑪(ザラキーマ)	戰鬥中	敵全體	15	天地雷鳴士	"死亡系最強，能令所有敵人死亡"
爆炸系						
	依柯(イオ)	戰鬥中	敵全體	5	魔法使	引起爆炸攻擊敵人
	依柯啦(イオラ)	戰鬥中	敵全體	8	魔法使	依柯的強力版
	依柯娜滋(イオナズン)	戰鬥中	敵全體	15	賢者	"爆炸系最強，引起威力強大的爆炸"
雷電系						
	拉爾狄(ライディン)	戰鬥中	敵全體	6	勇者	用雷電攻擊敵人
	基加狄(ギガディン)	戰鬥中	敵一組	15	勇者	"拉爾狄的強化版，範圍縮少但攻擊力增強"
	米拿狄(ミナディン)	戰鬥中	敵一體	每位同伴消耗10	勇者	"勇者專用魔法，合眾人之力攻擊敵人，威力超強"
	美加狄(メガンテ)	戰鬥中	敵全體	1	神拳手	"自我犧牲的魔法，但攻擊力超強的魔法"
旋渦系						
	歌拉魯尼(コーラルレイン)	戰鬥中	敵全體	8	海盜	用旋渦攻擊敵人
	美魯斯多羅姆(メイルストロム)	戰鬥中	敵一組	12	海盜	"旋渦範圍較少，但攻擊力增強很多"

回復系魔法

	名稱	使用時間	魔法範圍	消費MP	修得職業	魔法效果
回復HP系						
	荷爾米(ホイミ)	隨時隨地	一位同伴	2	"僧侶，牧羊人"	回復少量HP
	比荷爾米(ベホイミ)	隨時隨地	一位同伴	4	"僧侶，牧羊人"	回復中量HP
	比荷瑪(ベホマ)	隨時隨地	一位同伴	8	僧侶	回復全部HP
	比荷瑪拉(ベホマラー)	隨時隨地	所有同伴	10	"賢者，神拳手"	回復中量HP
	比荷瑪滋(ベホマズン)	隨時隨地	所有同伴	20	賢者	回復全部HP
復活系						
	扎安拉魯(ザオラル)	隨時隨地	一位同伴	8	僧侶	"令同伴在不足HP的情況下復活，成功率不是100%"
	扎安利古(ザオリク)	隨時隨地	一位同伴	15	"賢者，神拳手，勇者"	扎安拉魯的強力版
	美嘉扎魯(メガザル)	戰鬥中	所有同伴	施法者全部HP	聖騎士	"犧牲自己的生命，令所有死去的同伴復活"
解除系						
	基亞利(キアリー)	隨時隨地	一位同伴	2	牧羊人	治療中毒
	基亞利古(キアリク)	戰鬥中	所有同伴	2	船伕	治療麻痺
其他魔法						
	利尼美度(リレミト)	移動中	全體同伴	8	魔法使	立即逃出迷宮
	露拿(ルーラ)	移動中	全體同伴	1	魔法使	移動到曾經進入的城
	依巴斯(インパス)	移動中	"寶箱，壺"	2	詩人	能看出寶箱和壺中的寶物或怪物
	多拉瑪拿(トラマナ)	移動中	全體同伴	2	"詩人，海盜"	一定時間經過結界和毒沼無效
	多希羅斯(トヘロス)	移動中	地圖之上	4	詩人	一定時間內LEVEL較低的敵人不會出現
	科羅米(フローミ)	移動中	迷宮	2	盜賊	可以知道自己身處何地
	尼米拉瑪(レミラーマ)	移動中	畫面內	2	海賊	可以知道畫面上的隱寶物
	妮科拉姆(ニフラム)	戰鬥中	敵一組	1	僧侶	"使用光魔法攻擊敵人，對喪屍系和黑暗系特別有效"
	瑪荷多拉(マホトラ)	戰鬥中	敵一體	0	？	吸收敵一體的MP自用
	瑪荷基狄(マホキテ)	戰鬥中	自己	2	？	"吸收敵人攻擊自己的魔法，化成為MP自用"
	瑪扎古巴利亞(マジックバリア)	戰鬥中	全體同伴	1	僧侶	"變出魔法防護罩保護同伴，令到每位同伴所受的創傷減低"
	瑪荷多(マホトーン)	戰鬥中	敵一組	3	僧侶	魔法封殺令敵人不能施法
	瑪荷達(マホターン)	戰鬥中	自己	4	七色孔雀	一回合自己所有魔法反射
	瑪荷卡達(マホカンタ)	戰鬥中	自己	4	魔法戰士	"在敵我相放中間設魔法牆，能令一定時間內敵我相方的魔法反射"
	瑪露沙(マヌーサ)	戰鬥中	敵一組	5	魔法使	使用濃霧令敵人命中率下跌
	魯卡尼(ルカニ)	戰鬥中	敵一體	3	魔法使	使敵人防禦力下降
	魯卡拿(ルカナン)	戰鬥中	敵一組	4	僧侶	使敵人防禦力下降
	舒卡拉(スカラ)	戰鬥中	一位同伴	2	爆彈岩	使同伴防禦力上升
	舒古魯多(スクルト)	戰鬥中	全體同伴	3	？	使同伴防禦力上升
	拉利荷(ラリホー)	戰鬥中	敵一組	3	跳舞寶石	令敵人進入睡眠狀態
	拉利荷瑪(ラリホーマ)	戰鬥中	敵一組	5	賢者	"拉利荷的強力版，範圍和成功率也上升"
	美達巴尼(メダパニ)	戰鬥中	敵一組	5	魔法戰士	令敵人進入混亂狀態
	科巴哈(フバーハ)	戰鬥中	全體同伴	3	魔法獵人	減輕敵人從口中噴出來的火炎和冰雪攻擊
	巴斯魯拉(バシルーラ)	戰鬥中	敵一體	8	魔法戰士	"把敵人吹走，不會取得經驗值"
	多拉歌拉姆(ドラゴラム)	戰鬥中	自己	18	魔物獵人	"化身為龍的魔法，再以龍的能力攻擊對手"
	巴爾基魯多(バイキルト)	戰鬥中	一位同伴	6	魔法戰士	把同伴的攻擊力提升一陪
	巴魯保狄(パルプンテ)	戰鬥中	？	20	？	"什麼也不知的魔法，有好也有壞"
	亞斯多羅(アストロン)	戰鬥中	全體同伴	2	"天皇巨星，勇者"	"在一定時間內把敵人的攻擊阻擋，不會受到任何損害"

特技

	名稱	使用時間	魔法範圍	消費MP	修得職業	特技效果
攻擊系特技						
	瑪魯狄瑪梭多	戰鬥中	敵一體	20	神拳手	"超強必殺劍招，攻擊力超強"
	投石(石つぶて)	戰鬥中	敵一組	0	盜賊	"以石頭擲向敵人，攻擊力不弱"
	稻妻(いなずま)	戰鬥中	敵全體	0	雷電老鼠	"召喚天上的雷電攻擊，威力有如雷電魔法"
	稻妻斬(いなずま斬り)	戰鬥中	敵一體	0	魔法戰士	"熔合雷電魔法的劍招，對士兵和海中敵人效果最大"
	火炎斬(かえん斬り)	戰鬥中	敵一體	0	"魔法戰士，狂戰士"	"熔合火炎魔法的劍招，對植物系敵人效果最大"
	火炎氣息(かえんの息)	戰鬥中	敵全體	0	魔物獵人	噴出火炎攻擊敵人
	放光氣息(かがやく息)	戰鬥中	敵全體	0	？	吹出寒冷風雪攻擊敵人
	真空刃(かまいたち)	戰鬥中	敵一體	0	武鬥家	以真空刀刃攻擊敵人
	爪(かみつけ)	戰鬥中	敵一體	0	嘉保	"嘉保的獨門特技，呼喚狼隻攻擊敵人"
	海鷗返(かもめ返し)	戰鬥中	敵一體	0	飛鷹惡魔	專門攻擊空中的敵人的特技
	落岩石(岩石おとし)	戰鬥中	敵全體	0	神拳手	用掉下的岩石攻擊敵人
	基嘉斯衝刺(ギガスラッシュ)	戰鬥中	敵一組	15	"勇者，神拳手"	"究極的必殺秘劍，威力強得不能用筆墨來形容"
	攻擊要害(きゅうしょ突き)	戰鬥中	敵一體	0	武鬥家+海盜	"可以一擊必殺的招式，不過並非100%可以成功"
	古拉多古羅斯(グランドクロス)	戰鬥中	敵一組	20	聖騎士	"用祈禱作十字架攻擊，帶有爆炸系魔法的效果"
	呼喚軍隊(ぐんたい呼び)	戰鬥中	敵全體	0	？	"利用軍隊在四回合內作攻擊，不過要消耗金錢"

冰之氣息(こおりの息)	戰鬥中	敵全體	0	龍史萊姆	"噴出極寒之氣，有如吹雪魔法"
冰結攻擊(こごえるふぶき)	戰鬥中	敵全體	0	?	"噴出冷凍所有物件之氣，，威力絕大"
橫斬劍(さみだれ劍)	戰鬥中	敵全體	0	狂戰士	"由左斬至右，攻擊力漸漸減弱"
捷哥斯巴古(ジゴスパーク)	戰鬥中	敵全體	25	天地雷鳴士	從地獄召喚雷電攻擊敵人
疾風攻擊(しっぷう突き)	戰鬥中	敵一體	0	"戰士,狂戰士"	"以最快的速度攻擊敵人，相反攻擊力有限"
死之舞(死のおどり)	戰鬥中	敵全體	0	舞娘	"向敵人跳出死亡之舞，咒殺的成功率很低"
地震攻擊(地ひびき)	戰鬥中	敵全體	0	?	"引起地震令敵人受傷，但有時也會失敗"
烈炎攻擊(しゃくねつ)	戰鬥中	敵全體	0	七色孔雀	"吐出火炎攻擊敵人，威力很大"
摺地攻擊(じわれ)	戰鬥中	敵全體	0	?	"引起地裂令敵人受傷，但有時也會失敗"
真空斬(しんくう斬り)	戰鬥中	敵一體	0	聖騎士	熔合龍捲風而成的劍招
真空波(しんくう波)	戰鬥中	敵全體	0	聖騎士	利用刀刃產生真空波攻擊敵人
捨身(すてみ)	戰鬥中	敵一體	0	聖騎士	增加攻擊力而減低防禦力的招式
聖劍突擊(せいけん突き)	戰鬥中	敵一體	0	武鬥家	"以拳作會心一擊，除威力增加外，亦無視對方防禦"
喪屍斬(ゾンビ斬り)	戰鬥中	敵一體	0	聖騎士	專門攻擊喪屍的劍招
大撞擊(たいあたり)	戰鬥中	敵一體	0	船伕	"利用身體攻擊敵人，自己和敵人亦會受到傷害"
海嘯(つなみ)	戰鬥中	敵全體	0	船伕	"引起海嘯攻擊敵人，對火炎系敵人比較有效"
涼氣息(つめたい息)	戰鬥中	敵全體	0	魔物獵人	"用冷凍之氣攻擊敵人，但威力有限"
劍之舞(つるぎのまい)	戰鬥中	敵全體	0	舞娘+戰士	"用極快之速度作四連環的攻擊，但目標會隨機而變"
遙吼(とおぼえ)	戰鬥中	敵全體	0	嘉保	"呼叫野生的狼作攻擊，威力很大"
呼喚綿羊(どとうのひつじ)	戰鬥中	敵全體	0	牧羊人	利用大批羊群作四回合的攻擊
飛踢(どびひざげり)	戰鬥中	敵一體	0	武鬥家	"跳起後踢向敵人，對空中的敵人尤其有效"
龍斬(ドラゴン逹り)	戰鬥中	敵一體	0	戰士	"變化成龍鱗向敵人攻擊，對龍系的敵人尤其有效"
盜斬(ぬすっと斬り)	戰鬥中	敵一體	0	盜賊+戰士	"向敵人攻擊的時候，會盜取敵人的物件"
爆裂劍(ばくれつけん)	戰鬥中	敵全體	0	聖騎士	"向敵人作四次連續攻擊，但攻擊力會漸漸減弱"
激炎(はげしい炎)	戰鬥中	敵全體	0	七色孔雀	"發出強大的火炎攻擊敵人，冰系敵人尤其見效"
快速斬(はやぶさ斬り)	戰鬥中	敵一體	0	聖騎士	"以極速攻擊敵人兩次，但攻擊力只有七成"
哈哩基(ハリケーン)	戰鬥中	敵一組	0	海賊	引起強勁的風暴向敵人攻擊
撕破(ひきさけ)	戰鬥中	敵一組	0	嘉保	"呼叫野生的狼作攻擊，威力很大"
碧古巴(ビッグバン)	戰鬥中	敵全體	30	白金王史萊姆	引起大爆炸攻擊敵人
火之氣息(火の息)	戰鬥中	敵全體	0	龍史萊姆	"噴出火炎攻擊敵人，但威力有限"
火球攻擊(火ばしら)	戰鬥中	敵一體	0	天皇巨星	"噴出火球攻擊敵人，但威力有限，而且也會有失敗的機會"
撞擊(ぶつかれ)	戰鬥中	敵一體	0	嘉保	"呼叫野生的狼作攻擊，但同時自己亦會受傷"
混亂斬(へんてこ斬り)	戰鬥中	敵一體	0	史萊姆	發出會令敵人產生混亂的攻擊
瑪古瑪(マグマ)	戰鬥中	敵全體	0	天地雷鳴士	引起大地上的熔岩攻擊敵人
魔神斬(まじん斬り)	戰鬥中	敵一體	0	戰士	"發出會心一擊，但命中率很低"
瑪達迪(マダンテ)	戰鬥中	敵全體	全部	?	"把自己的所有魔力(MP)發放，令所有敵人受到傷害"
瑪哧多斬(マヒャド斬り)	戰鬥中	敵一體	0	魔法戰士	"熔合冰魔法的劍技，對火炎系敵人有效"
迴轉踢(まわしげり)	戰鬥中	敵一組	0	武鬥家	利用旋轉腳去踢敵人
眾殺(みなごろし)	戰鬥中	敵我其中一人	0	"聖騎士,狂戰士"	"發出致命的一擊，但會不分敵我"
夢莎魯多(ムーンサルト)	戰鬥中	敵全體	0	天皇巨星	飛上天空而作出攻擊
鳴動風魔(めいどうふうま)	戰鬥中	敵全體	15	天地雷鳴士	令地面分開而使敵人受傷
金屬斬(メタル斬り)	戰鬥中	敵一體	0	神拳手	"專門攻擊金屬的招式，對金屬系敵人有效"
雙刃斬(もろは斬り)	戰鬥中	敵一體	0	聖騎士	"會使攻擊力提升1 。5部，但會令自己有4分1的損害"
靈國火炎(れんごく火炎)	戰鬥中	敵全體	20	天地雷鳴士	從地獄召喚火炎攻擊敵人

回復系特技

聖靈之歌(せいれいの歌)	戰鬥中	所有同伴	10	天皇巨星	有一半的機會令死去的同伴在下回合復活
天使歌聲(天使のうたごえ)	戰鬥中	一位同伴	0	詩人	"聖靈之歌的強力版，機會率增加了"
巴斯魯舞(ハッスルダンス)	戰鬥中	所有同伴	0	天皇巨星	"不消耗MP的回復方法，非常好用的特技"
想(めいそう)	戰鬥中	自己	0	天地雷鳴士	"可以回復MP的特技，也是重要的特技"
喚醒之歌(めざめの歌)	戰鬥中	所有同伴	0	詩人	令睡著了的同伴醒來
平安之歌(やすらぎの歌)	戰鬥中	所有同伴	0	僧侶+詩人	回復少量HP

其他特技

破足(足ばらい)	戰鬥中	敵一體	0	武鬥家	"攻擊敵人的足，停止敵人下一回的行動"
芳香氣息(あまい息)	戰鬥中	敵一組	0	魔物獵人	噴出香氣催眠敵人
網繩(あみなわ)	戰鬥中	敵一體	0	船伕	放出繩索停止敵人下一回的行動
奇怪斬(あやしいきり)	戰鬥中	敵我相方所有人	0	?	"敵我雙方也不能使用魔法，對魔法強的敵人有效"
一發踢(いっぱつギャグ)	戰鬥中	敵一組	0	搞笑師	說笑話令敵人停止一回行動
凍波動(いてつく波動)	戰鬥中	敵全體	0	"勇者,天地雷鳴士"	"在手指發出冷凍之氣，把所有魔法效果消除"
溫暖保護(ウールガード)	戰鬥中	所有同伴	0	牧羊人	"令同伴被溫暖之光包圍，不怕冷凍攻擊"
反擊(受けながし)	戰鬥中	自己	0	舞娘	能反擊所有物理攻擊的特技
航海之目(うみどりのめ)	移動中	自己	0	船伕	知到還有多少距離便到最近的城或村
海風(おいかぜ)	戰鬥中	自己	0	海盜	利用風阻擋火炎和吹雪
吶喊(おたけび)	戰鬥中	敵全體	0	武鬥家	使敵人不能作出任何活動和攻擊
封舞蹈(おどりふうじ)	戰鬥中	敵一組	0	舞娘	跳舞令所有敵人停止活動
儲氣攻擊(氣合いため)	戰鬥中	自己	0	戰士	"將攻擊力增強2倍，但未必可以與其他特技一同使用"
搔癢之刑(くすぐりの刑)	戰鬥中	敵一體	0	搞笑師	"搞笑令敵人停止活動，最多可以達三個回合"
口哨(くちぶえ)	戰鬥中	自己	0	牧羊人	"能吹出招喚魔物的笛子，等級和職業越高，所需要的金錢亦會提高"
幻魔召喚(けんま召喚)	戰鬥中	/	20	天地雷鳴士	召喚強大的幻魔作戰
誘惑之舞(さとうおどり)	戰鬥中	敵一體	0	舞娘	跟敵人一起跳舞而停止它的行動一回
二指返(しっぺ返し)	戰鬥中	自己	0	史萊姆	向敵人作出反擊
忍耐之足(しのびあし)	移動中	/	0	盜賊	可以顯示遇上敵人的步數
忍耐之笑(しのび笑い)	戰鬥中	自己	0	爆彈岩	向敵人展示不敵的笑容
償還(しょうかん)	戰鬥中	/	20	賢者	向大地精靈祈禱並協助戰鬥
水面踢(すいめんげり)	戰鬥中	敵一體	0	船伕+武鬥家	"攻擊敵人的同時，令敵人停止活動一回"
斯迪狄歌舞(ステテコダンス)	戰鬥中	敵一組	0	美魯比	令敵人發笑而停止活動
砂煙幕(すなけむり)	戰鬥中	敵全體	0	盜賊	利用地上的沙令敵人命中率下降
大防禦(大ぼうぎょ)	戰鬥中	自己	0	海盜	利用強壯的身體減輕所受的損害
高之目(タカのめ)	移動中	自己	0	詩人	可以知道最接近的村和城的位置
儲力(ちからため)	戰鬥中	自己	0	盜賊	"利用一回合的時間，儲氣增強攻擊力"
打飛(突きとばし)	戰鬥中	敵一體	0	盜賊	將敵人吹離戰線
突入(つっこみ)	戰鬥中	自己	0	搞笑師	"向敵人攻擊時，會令敵人作出反擊"
盜賊之(とうぞくのはな)	移動中	/	0	盜賊	可以顯示迷宮中還有多少寶箱未開
毒氣(どくの息)	戰鬥中	敵一組	0	魔物獵人	令敵人中毒
投擲(ともえ投げ)	戰鬥中	敵一體	0	武鬥家	投擲敵人離開戰線
舔(なめまわし)	戰鬥中	敵一體	0	搞笑師	令敵人疙瘩而停止活動一回
仁王立(におう立ち)	戰鬥中	自己	0	聖騎士	和所有同伴作盾
睡眠(ねる)	移動中	自己	0	牧羊人	"睡眠中回復HP和MP，如果睡覺中進入戰鬥，仍會繼續睡眠"
緩慢之歌(のろいの歌)	戰鬥中	敵一組	0	魔法使+詩人	令敵人的防禦力下降
PAFUPAFU(ぱふぱふ)	戰鬥中	敵一體	0	搞笑師	"如果是女性可阻止敵人行動一回，如果是男性便會立即受傷"
數綿羊之歌(ひつじかぞえ歌)	戰鬥中	敵全體	0	詩人+牧羊人	"和敵人一起數綿羊，令敵人睡著"
綿羊之舞(ひつじのダンス)	戰鬥中	/	0	牧羊人+舞娘	跳綿羊之舞
百裂舔(ひゃくれつなめ)	戰鬥中	敵一體	0	搞笑師	"停止敵人下回合的行動，而且降低它的防禦力"
奇怪之光(ぶきみな光)	戰鬥中	敵一組	0	天皇巨星	向敵人發出降低防禦力的光
不可思議之舞(ふしぎなおどり)	戰鬥中	敵一體	0	舞娘	跳舞減低敵人MP
變身	戰鬥中	自己	0	白金王史萊姆	"變身成攻擊力更強大的形態，但不能被玩者控制"
吠(ほえろ)	戰鬥中	敵一組	0	嘉保	發出豺狼叫聲令敵人停止活動
發呆(ぼけ)	戰鬥中	自己	0	搞笑師	"可迴避所有物理攻擊，有時連魔法和特技也可以迴避"
魔封印之歌(まふうじの歌)	戰鬥中	敵一組	0	詩人	可以封印敵人的魔法
耀眼之光(まぶしい光)	戰鬥中	敵全體	0	天皇巨星	發出強光令敵人的命中率下降
瑪荷多拉舞(マホトラおどり)	戰鬥中	敵一體	0	艾娜	跳舞吸收敵人MP
魔物之鳴(まものならし)	戰鬥中	敵一組	0	魔物獵人	可增加捕捉魔物的成功率
替身腳(身かわしきゃく)	戰鬥中	自己	0	舞娘	增加迴避力
替身(身かわり)	戰鬥中	自己	0	聖騎士	利用自己的身體保護一位同伴
美達巴尼舞(メダパニダンス)	戰鬥中	敵一組	0	舞娘	令敵人產生混亂的狀態
巫毒之氣息(もうどくのきり)	戰鬥中	敵一組	0	魔物獵人	"令敵人中毒後，HP會不停減少"
麻痺之氣息(やけつく息)	戰鬥中	敵一組	0	魔物獵人	令敵人產生麻痺
搖籃之歌(ゆりがごの歌)	戰鬥中	敵一組	0	詩人	唱出搖籃曲令敵人入睡



真·感動之最終回！

TEXT：IKI

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	9 BLOCKS
發售日：	9月6日

1~2P／FIG／VGA BOX、VMS、震動PACK、MODEM、KEYBOARD、NGPC、ARCADE STICK對應

不經不覺，DC版《CAPCOM VS SNK~MILLENNIUM FIGHT 2000~》的攻略已於上期完結。雖然遊戲推出已多個月了，但各玩者仍非常熱衷此遊戲，可見今次《CVS》也可算是成功之作。在上期的攻略中，本刊已爲大家介紹了遊戲的隱藏系統與及研究了餘下所有隱藏人物的招式解說，而今期則分析遊戲中一些較細微的系統，廢話少說，去片！



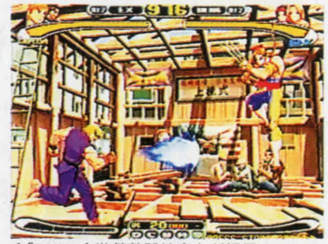


RUN AND DASH的分別



就如上期所提及，透過改變OPTION的設定，玩者是可切換「RUN」及「DASH」兩種移動系統。其中「RUN」移動系統則如《KOF》的前衝一般，人物可一口氣奔至版邊，而且在前衝(→→)途中更可配合「轉入」一起使用。此移動系統不僅令遊戲整體節奏有所提昇(其實主要是提高了人物的機動力)，同時更強調了近身戰的重要(因為接近對手的機會多了)。反過來說，「DASH」移動系統因為不能「直接」配合「轉入」一起使用，在一定程度上是減低了近身戰的可能，其實只要細心一想，也不難發現在「DASH」場合下的對戰是以中～近距離戰為主。

依此說法，也許大家會認為「RUN」比「DASH」更有利於戰鬥，誠然，前者可說是提高了人物的機動力，但由於遊戲攻擊節奏有所提昇，故SNK GROOVE在此移動系統下可說近乎無用武之地。另外，前DASH大致上可分為向前滑行及向前踏步式小跳躍2類，其中向前踏步式小跳躍的DASH在一定程度上(不是全部)是可避過對手的「地火」式遠程飛行道具攻擊，而向前滑行式的DASH雖然前衝距離有限，但在中～近距離戰作突入卻有一流的奇襲性。




◆「RUN」令遊戲整體節奏有所提昇



◆向前踏步式小跳躍的DASH可避過對手的「地火」



◆向前滑行式的DASH在中～近距離戰可作突入

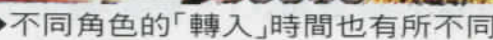
角色前DASH性能表

角色	前DASH類別
RYU	向前滑行式
KEN	向前滑行式
春麗	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
GUILE	向前踏步式小跳躍(不可避過「地火」)
BLANKA	向前滑行式
E.HONDA本田	向前踏步式小跳躍(不可避過「地火」)
DHALSIM	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
ZANGIEF	向前踏步式小跳躍(不可避過「地火」)
春日野 櫻	向前踏步式小跳躍(不可避過「地火」)
CAMMY	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
M.BISON	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
BALROG	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
SAGAT	向前滑行式
VEGA	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
殺意隆	向前滑行式
豪鬼	向前滑行式
MORRIGAN	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
草薙 京	向前踏步式小跳躍(不可避過「地火」)
八神 庵	向前滑行式
不知火 舞	向前踏步式小跳躍(不可避過「地火」)
TERRY BOGARD	向前踏步式小跳躍(不可避過「地火」)
阪崎 獠	向前踏步式小跳躍(不可避過「地火」)
二階堂紅丸	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
KING	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
雷電	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
阪崎由里	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
VICE	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
KIM KAPHWAN	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
山崎龍二	向前滑行式
RUGAL BERNSTEIN	向前踏步式小跳躍(不可避過「地火」)
GEESE HOWARD	向前滑行式
NAKORURU	向前踏步式小跳躍(可避過「地火」)
瘋狂八神	向前滑行式

轉入




本作的「轉入」(輕P 輕K 同按)可說是轉化自《KOF》系列「緊急迴避」的操作系統，其好處當然是迴避對手的攻擊，是密著戰不可或缺的元素。留意本作只有前方「轉入」，且不能迴避對手的投技！然而，不知大家又有否發現不同角色的「轉入」時間也有所不同，一些角色如舞或E.本田等，由於其「轉入」速度快，故大家可放心使用。

◆不同角色的「轉入」時間也有所不同



◆TERRY的「轉入」速度快



◆VEGA的「轉入」速度慢但距離長

角色「轉入」性能表

角色	「轉入」時間	「轉入」距離	角色	「轉入」時間	「轉入」距離
RYU	普通	普通	MORRIGAN	慢	長
KEN	普通	普通	草薙 京	普通	普通
春麗	慢	普通	八神 庵	快	普通
GUILE	普通	長	不知火 舞	快	短
BLANKA	慢	普通	TERRY BOGARD	快	短
E.HONDA本田	快	短	阪崎 獠	普通	普通
DHALSIM	慢	普通	二階堂紅丸	普通	普通
ZANGIEF	普通	普通	KING	普通	短
春日野 櫻	普通	普通	雷電	普通	短
CAMMY	慢	普通	阪崎由里	普通	普通
M.BISON	快	短	VICE	普通	短
BALROG	慢	普通	KIM KAPHWAN	慢	短
SAGAT	普通	普通	山崎龍二	普通	普通
VEGA	普通	長	RUGAL BERNSTEIN	普通	普通
殺意隆	普通	普通	GEESE HOWARD	慢	普通
豪鬼	普通	普通	NAKORURU	快	短
			瘋狂八神	快	普通

時間差起上的重要



在本作中，「轉入」可說扮演極其重要的位置，原因不外乎是其無敵時間及迴避能力，然而，「轉入」亦非一個無敵的迴避系統，至少面對對手超必起動時的無敵時間(強制停止時間)及DOWN中剛起動一瞬也是不能作「轉入」動作的。先不說前者，就針對DOWN中起動一瞬不能作「轉入」而言，由於DOWN中是處於無敵狀態，如此時作出「時間差起上」(吹飛著地時輕P＋重P)，便可令角色的起上時間延遲(成功時角色會出現殘像)，間接加長DOWN中的無敵時間，依此特性，只要在適當場合下使用「時間差起上」，便可以將被狙擊的機會減至最低。

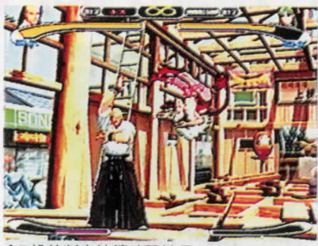


◆「時間差起上」可間接加長DOWN中的無敵時間

投技的判定



在任何一款格鬥遊戲中，「投技」也扮演一個非常重要的位置，至少它起了一個二擇的作用。在本作中，「投技」的指令為「近敵←或→＋重P或重K」，不僅指令簡化了，而且投技判定的成立也不須一定要「捉住」對手。留意P投及K投的判定成立時間也不一，前者的判定成立時間較快，而且判定持續時間較長；反之後者的判定成立時間則較慢，而且判定持續時間亦較短。由於P投的判定持續時間較長，故P投也較易被對方施以「投技解拆」，反之亦然。又，遊戲中有不少可作「空投」的角色，以下便是他們的資料。



◆P投的判定持續時間較長



◆K投的判定持續時間較短



◆「空投」角色在空戰中極有利

可作「空投」的角色　按掣

角色	按掣
春麗	P投
YURI	P投
舞	P投
KEN	K投
GUILE	P投及K投
BALROG	P投及K投
紅丸	P投
MORRIGAN	P投
豪鬼	P投

挑你機！挑戰者角色出現方法

來自魔界的挑戰者-MORRIGAN

出現條件
1＞購入隱藏要素NO.63
2＞選擇CAPCOM GROOVE
3＞第4戰前GP積分達60以上

來自大自然的使徒-NAKORURU



出現條件
1＞購入隱藏要素NO.64
2＞選擇SNK GROOVE
3＞第4戰前GP積分達60以上



最強的挑戰者-豪鬼

出現條件
1＞購入隱藏要素NO.62
2＞選擇2種GROOVE也可
3＞最終STAGE前GP積分達85以上

PS
PS2
DC
N64

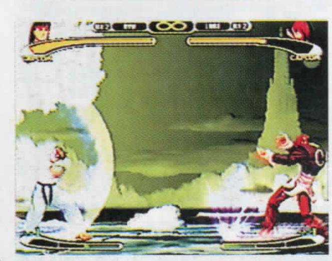


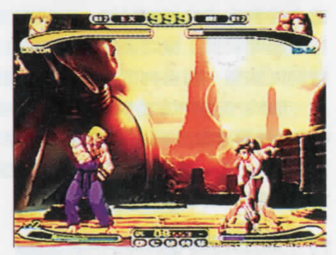


GROOVE SELECT

在本作中，玩者可自由選擇不同的GROOVE-CAPCOM GROOVE及SNK GROOVE，兩種系統也會帶來截然不同的戰鬥風格，但當中又以那種GROOVE SYTLE作戰才最有利？大家又不妨看看以下的分析。

CAPCOM GROOVE的特性



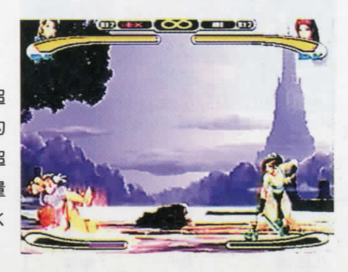


CAPCOM GROOVE採取SUPER COMBO LEVEL GAUGE制，可透過使用拳腳、必殺技攻擊或擋格對手來增加GAUGE LEVEL。S.C.分3個LEVEL，其中指令＋輕攻擊為LV 1、重攻擊為LV 2、輕重同按則為LV 3，LV大小不僅影響攻擊力，更影響招式的距離及無敵時間。又，只要S.C.超過了LEVEL 1，角色的攻擊力便會自動有所提昇。此外，GAUGE LEVEL的存量亦可由下一位隊員所承繼。

◆GAUGE LEVEL的存量亦可由下一位隊員所承繼

SNK GROOVE的特性

SNK GROOVE採取「儲氣制」，可透過重P重K同按或擋格對手來增加超必能量糟。GUAGE滿了後可出超必，而就算GUAGE未滿，在體力「見紅」的情況下也可無限制地使出超必，如配合GUAGE LV全滿，更能使出MAX超必！在「SNK GROOVE」中的超必只有普通及MAX之分。又，只要超必能量糟是MAXIUM狀態，角色的攻擊力便會自動有所提昇。然而，SNK GROOVE中超必能量糟的存量是不可由下一位隊員所承繼的。





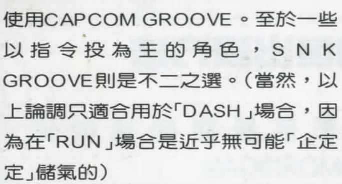
◆超必能量糟的存量是不可由下一位隊員所承繼

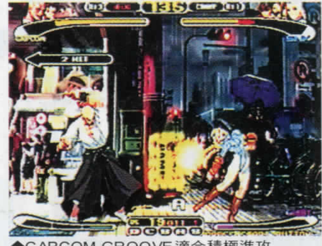




OFFENCE? DEFENCE?

在應用層面上，由於只須透過使用拳腳、必殺技攻擊便可增加GAUGE LEVEL，故CAPCOM GROOVE的確較切合一些喜歡作積極進攻的玩者。反過來說，由於「儲氣制」的被動性(通常也只可在遠距離或打DOWN對手時「儲氣」)，故SNK GROOVE似乎較適合偏向著重防守的玩者。然而，選取哪一種GROOVE 也不一定只取決於玩者喜好，因為很大程度上也視乎角色的特色而定，一些角色如VICE，由於其戰法是以COMBO攻擊為主，故較為適合使用CAPCOM GROOVE。至於一些以指令投為主的角色，SNK GROOVE則是不二之選。(當然，以上論調只適合用於「DASH」場合，因為在「RUN」場合是近乎無可能「企定定」儲氣的)





◆CAPCOM GROOVE適合積極進攻



◆SNK GROOVE通常在打DOWN對手時「儲氣」



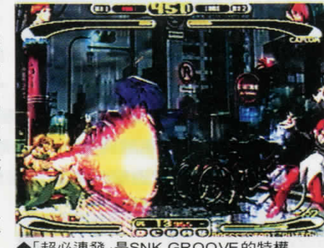
◆選取哪一種GROOVE要視乎角色的特色而定





兩種GROOVE的優劣

最後，總括以上所言，似乎SNK GROOVE比CAPCOM GROOVE的確有所不及，但其實SNK GROOVE也有一定的好處，由於在體力「見紅」的情況下也可無限制地使出超必，故「超必殺技連發」是SNK GROOVE劣勢時的秘密武器。反觀CAPCOM GROOVE，在處於劣勢時若揮空了LV 3的超必便再沒任何「渣那」。再者，CAPCOM GROOVE最多只可接LV 2→LV 1的超必連技，反而SNK GROOVE卻可使出MAX超必→NORMAL超必的連技，從而造出更大的破壞力。(以下便是TERRY分別以兩種GROOVE使出BUSTER WOLF→POWER GEYSER的例子)



◆「超必連發」是SNK GROOVE的特權







◆CAPCOMM GROOVE的場合







◆SNK GROOVE的場合

「3弱1強」的角色參數比例?

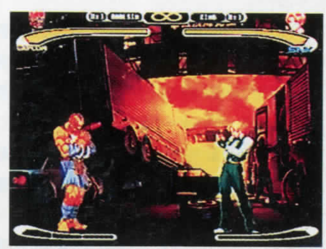


眾所周知，遊戲有一個名為「FLEXIBLE RATION SYSTEM」的系統，目的旨在平衡隊伍能力，並把出場角色的RATIO上限設定為4，其中實力較高的角色設定為3 RATIO，實力較遜的則設定為1 RATIO，從而締造4對2或3對2的局面，拉近雙方的戰力。然而，有玩過遊戲的玩者也應知道，角色的RATIO值與其實力是絕不成比例的，一些RATIO 1角色如BLANKA、KING等，其實力根本已超越了RATIO 1角色的範籌；至於RATIO 3角色如RUGAL，實在又不配佔有3個RATIO值！觀乎大部份的玩者也偏向以4名RATIO 1角色出戰，以4行體力「搏」對手2～3行體力。其實大家只要進行「PAIR MATCH」便可在一個沒有絕對優勢的公平情況下對戰(當然CAPCOM人物會強得多)，到時便可知道每名角色的真正實力。

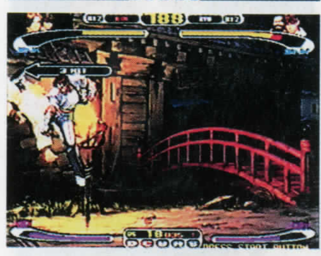


◆「3弱1強」?


◆以4行體力「搏」對手體力是大眾趨勢？


◆印度佬及KING也是「強得無譜」的RATIO 1角色





EX角色=削弱版?

時至今日，相信大家也已取得所有EX角色的SAVE罷！從坊間普遍的評價看來，所謂EX人物其實也不過是一班被削弱的角色罷！誠然，大部份EX角色也被刪減招式(甚至超必)，又或在招式性能上有所改變(如EX TERRY的POWER WAVE變了「冇波放」)；但另一方面，某些角色在EX化後卻有著脫胎換骨的表現，甚至比NORMAL版更好用(如EX草薙 京)。以下，筆者便將28名EX角色的性能與其NORMAL版作一列表比較。(有關EX角色的詳細說明請參閱138期《遊戲誌》) GP


◆EX角色=削弱版？


◆大部份EX角色在招式性能上有所改變


◆某些角色在EX化後卻有著脫胎換骨的表現

(*↑=比NORMAL版好用、↓=比NORMAL版差、／=與NORMAL版的表現沒有倆樣)

EX角色	整體表現評價	備註
殺意隆	↑	成為RATIO 4角色，在攻擊性能上有絕對優勢
KEN	／	新增的腳技令中技攻擊更顯靈活
春麗	↓	必殺技數目大幅刪減，令攻擊變得單調
GUILE	↓	刪減了「→＋輕K」令中技攻擊失去優勢
BLANKA	／	必殺技數目刪減，令攻擊失去奇襲性
E.HONDA本田	↓	通常技的變化比以往更多姿多彩
DHALSIM	↓	比NORMAL版難用，攻擊變得單調
ZANGIEF	↓	刪減了對空超必投，失去壓制空中對手優勢
春日野 櫻	／	超必「亂櫻」的引入令連續技更具變化
CAMMY	↓	對空的壓制性能大幅刪減，最難運用的EX角色
M.BISON	／	必殺技性能改良及無敵TURN PUNCH復活
BALROG	／	必殺技攻擊性能上提昇令角色更具威脅性
SAGAT	／	刪減了接駁連技的超必令攻擊變得單調
VEGA	↑	「P.C.A.」及空中2 HIT重P復活令角色更具威脅性
草薙 京	↑	飛行道具的復活令角色變回「有波有昇」
瘋狂八神	↑	成為RATIO 4角色，在機動力性能上有絕對優勢
不知火 舞	／	新增超必「水鳥之舞」在應用上比以往更易掌握
TERRY BOGARD	↓	對空技的指令改變令角色在應用上更易掌握
阪崎 獠	↓	新增超必「天地霸煌拳」易於接駁連技，令角色更具威脅性
二階堂紅丸	↑	必殺技性能改良令角色在對空壓制上取得優勢
KING	／	新增必殺技令角色在版邊的狙擊性能上得以大大提昇
雷電	／	必殺技數目刪減，令連技攻擊變得單調
阪崎由里	／	新增超必在應用上比以往較難接駁連技
VICE	↑	2招新增必殺技令角色在對空壓制能力上得以大大提昇
KIM KAPHWAN	／	「霸氣腳」性能上的提昇令角色連技更具威脅性
山崎龍二	↑	2招超必指令的簡化令角色在應用上更易掌握
RUGAL BERNSTEIN	↓	刪減了遠程飛行道具令角色的牽制能力變得遜色
GEESE HOWARD	↓	刪減了遠程飛行道具令角色變了全攻型角色

街頭GAME霸王 ZERO

TEXT：維也納

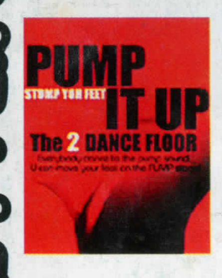
風平浪靜！





最近大家去機舖，可能都係覺得無乜新機值得花費閣下D大洋，但其實年年都係差唔多嫁啦，聖誕節前夕檔期，年年都係無乜新GAME見街；不過今年似乎就有少少唔同，事關本港近典都有唔少新GAME試玩，有心人想第一時間試一試的話就要多多留意D大場，好多時都會有意收穫嫁。有乜新GAME過你試就唔講住，小弟想講就係現時本港街機市道差，唔係一般人可以睇得出；何解呢？事關大家打機幫襯其實並唔係少左好多，而同樣令到老闆們叫苦連天之最大原因係無論閣下幾熱衷隻GAME，幾咁死煲爛煲，結果其實都係回唔到本。粗略統計，現時體感遊戲一出手都要十二至十五萬個大洋，而全盛時期每日大約可以做到二百幾局一日；開始同大家玩計數，當係十個大洋一局，一日就係二千收入，一個月就有六萬收入，即係話最少都要二至三個月先可以回本，好似好合理？話實，要隻GAME兩個月都保持初推出之收入有無可能先？除此之外，十個大洋一局，小弟保證收二百幾局一日之日子唔可能有兩個月咁多。總之，現時最大問題似乎又唔係落於玩家身上，而係部份體感遊戲開發商太過「搶」，阿門！

接住、頂住！







呢個似乎個世界性問題，有唔少東南亞國家都頂唔順十幾萬個一台機，於是乎台灣、韓國等等之遊戲開發商就利用呢個機會，出手開發同類型遊戲，而呢類遊戲其實最大成本係個概念，亦即係話成本可以壓得好低，為求薄利多銷。數數手指，本港其實有三份一機種都係由台灣開發商提供，而且都係主要收入來源，即係D麻雀機呀、老虎機呀咁樣，你都咪話唔勁！原本一直都以為「麻雀房」以外都係日本開發商天下，但係舊年台灣IGS單憑一隻《三國戰紀》，成功殺出麻雀房，仲打低埋唔少日本機，都咪話唔係一時佳話。但係，最大問題之體感遊戲又點覺呢？IGS一隻《ROCK FEVER》似乎未見理想，至於呢方面韓國開發商就好似有唔少計仔，繼早前ANDAMIRO隻《PUMP IT UP》送過咪本港，仲飛多兩件韓國姐姐宣傳之後，又有一間韓國開發商出手，呢間名為LIMENKO之開發商，第一次打入香港市場都係以穩陣為主，一隻橫向動作遊戲《英雄伝說LEGEND OF HEROES》小試牛刀，唔知下次又會有乜新奇又好玩遊戲呢？講返《PUMP IT UP》都咪話佢唔經典，是關唔好睇呢部機出身自韓國，其實ANDAMIRO個老闆都係因為《PUMP IT UP》而發達，何解？官方發表就話《PUMP IT UP》於韓國之銷售數約為二萬台，成績實在好得嚇人！(好多GAME全球都賣唔到五千呀！)所以話呢間ANDAMIRO似乎就對體感遊戲有D辦法，又放長隻眼睇睇佢將來有乜可為先。

格鬥遊戲！



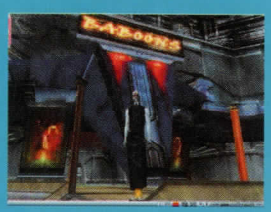
雖然有唔少人都覺得近年格鬥遊戲都比唔上音樂遊戲之熱潮，但係小弟就覺得格鬥遊戲始終都有其不可取代之處，例如最簡單、直接之感覺——殺敗對手。音樂遊戲的確可以滿足到個人表演欲，亦可以享受到音樂與節奏的美妙之處，而且音樂遊戲亦可以於任何情況下進行遊戲(即是沒有對手)；反觀格鬥遊戲就失利於此，但是以上都只是說沒有對手、只有觀眾的情況。相信大家小時候都會有「打架」的衝動，而這個意識似乎便是格鬥遊戲成功的重要元素，大家可以享受到格鬥的優越感、亦可以感受到自己的努力成果。原則上，玩格鬥遊戲的人都是為了勝利，但其實此話亦不可以單憑字面而理解；相信有不少玩家都嘗試過，自己發揮到平常的水準而敗給對手，雖然勝利的是對手，但其「敗」的喜悅卻是難以形容，因為閣下知道了自己欠缺些甚麼，就好像是被人指引了一樣。這些，都是格鬥遊戲以外不能做到的。



軟硬事件簿

遊戲《Anarchy Online》介紹

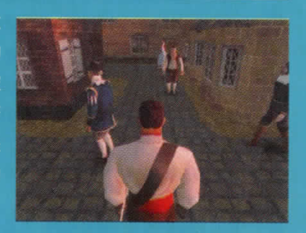
在網路RPG的世界中，玩家通常會在一個灰暗的世界或遙遠的未來世界中，現實世界中一切的規則都不再適用了。而在《Anarchy Online》的遊戲中，玩家到達了一個叫做「Rubi-Ka」的星球，加入了兩個長期以來存在著嫌隙的團體其中之一：一個是擁有該星球權威的Omni-Tek公司，另一個則是反叛該公司的團體。玩家扮演四種基因改造人中的其中一種，有神秘的Nano人、兇殘的Atrox人、謹慎的Opifex人還有比較正常的Solitus人。每一種人都可以選擇四種職業：Fixer、Enforcer、Doctor或Bureaucrat。遊戲將在今年冬天上市，敬請期待。(IKI)





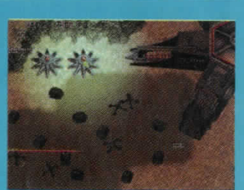
遊戲《Sea Dogs》介紹

《Sea Dogs》悅帶玩者重回17世紀的大西洋上，讓大家體驗那時海盜驚險刺激的生活。在遊戲中，玩家在大西洋上乘風破浪，有寶藏等著玩者去尋找，有敵人等著玩者去征服。尋寶、征服、掠奪，這就是海盜的生活。讓我們先來看看這幾張新的遊戲畫面吧。(IKI)



遊戲《No Name War》介紹

AMC Creation公佈了他們即將推出的3D即時戰略遊戲：《No Name War的一些新的遊戲畫面與細節。這是一款3D即時戰略遊戲，並包含了角色扮演的成分。遊戲架構在3場戰爭中，每場戰爭都有3個戰役／地圖。遊戲中有三個種族可供選擇，分別是Colonists、Kluna、以及Kaldars，三者之間差異性非常大，特別是在心智與面對衝突的對策上。沒有任何作戰指示，戰術戰略的格局都由玩家來自行選擇。遊戲故事的重點在於逐漸嚴寒的氣候，這樣的事實迫使玩家去適應並對抗這樣的狀況。開發者是希望能開發出一款即時戰略遊戲，來讓玩家們挑戰並享受探索的樂趣。(IKI)



打擊盜版，贋品換真品

法國的微軟正開始一項反盜版的活動，如果任何軟體零售商懷疑，他們拿到的是非法仿製的微軟軟體，則可以將其交由法國微軟以供作調查，並可以更換為免費的合法軟體。這項活動與早先在德國，以及最近在英國所開始的反盜版行動相當，所不同的是，在法國，一般使用者沒有更換的權利。(IKI)

遊戲《Paradise Cracked》介紹

《Paradise Cracked是一款結合RPG及戰略成分的遊戲，目的是要驅逐這世界中的人造人。遊戲中敘述一位年輕駭客與他朋友的冒險故事，而讓遊戲製作者William Gibson及Philip K. Dick製作這款遊戲的靈感來源，則來自於電影《Bladerunner》以及《攻殼機動隊》等。遊戲由Buka Entertainment發行，預計在明年第二季發售。(IKI)



《鐵血聯盟 2》資料片

Sir-Tech的《Jagged Alliance 2: Unfinished Business》，將會在11月於北美公開發售。這款遊戲是回合制的戰略RPG，遊戲特色以角色發展與小隊戰術制為特點。玩家在遊戲中創造(或購買)了一小隊的傭兵，來防衛一個飽受戰爭威脅的國家Arulco。而他們的威脅正是鄰國Tracona的Ricci礦產公司。(IKI)

遊戲《PBA 2001》介紹

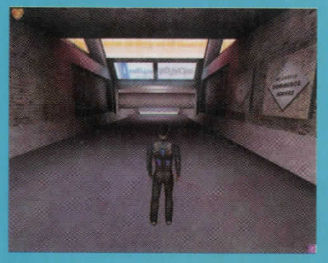
Bethesda Softworks將在PC上推出超真實的保齡球遊戲《PBA 2001》。遊戲中有著真實的球、球道與球瓶的物理碰撞，而且《PBA 2001》保證這款遊戲絕對真實，讓玩者可以不去球館也能享受打球的樂趣。同時，玩家也可以改變球員的外觀如：頭髮或是鞋子的顏色，調整球的重量、顏色與貼圖。另外，PBA模式可以讓玩家挑戰120位保齡球高手，也支援多人遊戲模式，讓PC及DC的玩家可以在線上對戰。PBA預計會在11月上市，請玩家們耐心等待。(IKI)



《Icewind Dale》資料片

《Icewind Dale》的資料片《Heart of Winter》的官方網站已於日前啟用。雖然目前在這裡尚未有多少資訊，但是從目前網站的規劃可看出，往後我們可以在這裡得到《Heart of Winter》的設計圖、遊戲畫面、遊戲相關資訊等等。有興趣的玩家可以先從我們右邊的連結到『http://www.interplay.com/icewind_how/』的官方網站去看看。(IKI)

遊戲《Shadows of Reality》介紹



《Shadows of Reality》是一款科幻類第一人稱的RPG遊戲，故事設定是在2087年的地球，那時候的地球正被大型企業所主宰。玩家將扮演一位加入YAR Corporation的新成員，這機構是位在舊金山的遺跡中。在這單人遊戲中，玩家將探索真實世界以及虛擬世界。Nevolution公佈了這款RPG遊戲的一些遊戲畫面，留意此遊戲是採用《Unreal Tournament》的遊戲引擎。(IKI)

BY 隨風

帶你進入－宮崎駿的動漫畫世界



各位讀者是不是很掛念IKI呢？但是不好意思，今期還是由小妹隨風來爲大家介紹好網頁呢！失望嗎？不過各位先別失望，因爲小妹今期想帶大家進入一個童眞世界－宮崎駿的世界。相信各位小時候許多許少都會欣賞過宮崎駿的作品吧？他的作品充滿幻想的色彩，雖然知道沒可能發生的，但還是對當中主角的努力感到敬佩不己，多希望自己成爲當中的主角呢！

KIKI'S Delivery Service

http://kikis.uhome.net/

《魔女宅急變》的「專屬網站」(笑)，當中的資料都是有關《魔女宅急變》的，雖然資料不算多，也不算詳細，而網頁製作得亦不算精美，可是筆者卻很欣賞網主願意自己嘗試的心意。網主不但製作了不少有關《魔女宅急變》的作品，而且更製作了一個小遊戲呢！就他(她)這份心意，這個網頁值得一看呢！



Ever forward, my darling wind



http://nausicaa.wanfear.com/

製作得不算精美、但是卻是值得一看的網頁，因為它收藏的圖片數量真的不算少，雖然當中的圖片並不算精美，亦沒有太刻意的修飾，可是數量真的挺多。若各位是《風之谷》的FANS，不妨到此網頁看看有沒有喜歡的圖片吧！另外，這個網頁是英文網頁，各位要有心理準備啊！



風之谷　幻想世界

http://members.nbci.com/_XMCM/hknausicaa/index.htm

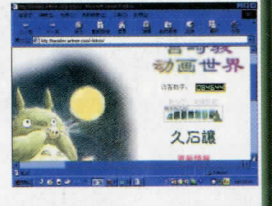
資料頗為詳盡的一個網頁，不但有《風之谷》動畫版及漫畫版內容、人物等的詳細介紹，亦有不少關於此作品的圖像，雖然數量不算太多，但是每一幅都挺清晰，不像別的網站製作得模糊不清。各位還可以在網頁中的留言板、聊天室等認識到志同道合的朋友，各位FANS有興趣不妨來這個網頁看看吧！



宮崎駿動畫世界

http://member.netease.com/~totoro/

網頁給人一種很舒服的感覺，也許是因為用色十分柔和的關係吧？網頁中有宮崎駿的介紹、不少作品的簡介及音樂下載，當中的作品有很多都是別的網頁沒介紹的呢！不過可惜的是除了內容介紹之外，就只有數張圖片，並沒有太多深入的介紹，因此對想了解一下宮崎駿的朋友會比較適合呢！還有就是此網頁需要GB碼。



天馬行空

http://sky512.heha.net/

製作得十分精美的一個網頁，雖然除了宮崎駿之外還有一些別的動漫畫介紹，可是對介紹宮崎駿作品的部份亦並不馬虎，當中有《幽靈公主》、《魔女宅急變》等作品的介紹，還細分為故事介紹、圖片欣賞、小遊戲、下載區等。雖然介紹得不算太詳細，但以此網頁的資料收藏量來說已經算是很不錯了。



可愛龍貓窩

http://www.taconet.com.tw/lung66/

雖然看得出網主十分用心製作此網頁，但是在網頁技術及內容方面都不是太理想。可是此網頁卻有一個項目十分吸引筆者，就是「龍貓生活」這一項，網主不論到哪兒去都帶著自己的龍貓公仔並拍照留念，可見他真的很喜歡龍貓呢！而網頁上亦有《龍貓》的介紹及圖片，各位不妨來鼓勵一下可愛龍貓窩的可愛網主吧！(笑)



BY隨風

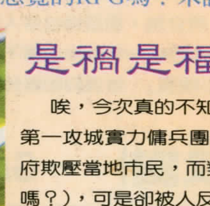


艾倫希亞戰記

專溝女的角色扮演遊戲

生產商：	STUDIO E.GO！
發售商：	信必優
發售日：	預定10月
遊戲類型：	角色扮演

RPG給人的感覺是什麼？不就是打打殺殺，儲經驗升LV？但當一隻RPG加入了SLG要素後，又會變成怎樣呢？此作就是一隻這樣的遊戲，雖然是RPG但是卻加入了養成的功能，各位試過如此有SLG感覺的RPG嗎？未試過又是否有興趣試試呢？



是禍是福？天知道！—

唉，今次真的不知是禍或福？主角海傑爾本來是帝國第一攻城實力傭兵團的副手，但由於某次因為看不慣政府欺壓當地市民，而對一位女孩出手相救(是因為她美麗嗎？)，可是卻被人反告他是反抗軍的一份子。碰巧當時反抗軍的指揮軍隊長又是海傑爾的兒時玩伴，於是在陰差陽錯之下，他就這樣加入了反抗軍了。往後他不但拯救了不少當地的同伴，而且更揭發了一連串的陰謀...

育成順便追女仔—



在沒有戰爭的時候，玩者需要進行養成模式，每次決定一個星期的活動，當中包括有訓練、勉強、家事、徵兵及休息等，每個指令都配有可愛的小動畫。而玩者對女孩子所分配的各種指令，亦是攻略每位女孩的重點，分配女孩子喜歡的工作給她們，可是會增加其好感度呢！不過要抉擇攻略哪位女孩也是很難呢，因為山本和枝老師筆下的女孩每位都美麗動人嘛！



戰場上好玩得多—

跟一般RPG另一不同之處，就是遊戲中每位角色都有機會率領一隊士兵上場，玩者要以調兵遣將作戰略重點，玩者要一眼關七、嘗試一下千軍萬馬的氣勢，再不是一對一慢慢斬這般輕鬆了！而任務方面除了會出現打敗敵方將領之外的必要條件，還會需要保護某些人物的條件。雖然戰鬥十分緊張，但當玩者一聽到女孩子們可愛的配音時，相信心中緊張的情緒也會被緩和不少吧？



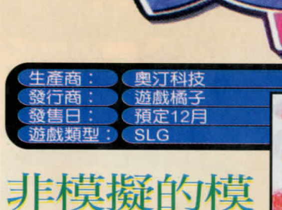
GO GO 美食王

LET'S GO！食盡天下美食！

「食」真的是人間一大樂事嗎？你瞧瞧，街上佈滿不同的食肆，紅男綠女都在談論到什麼地方吃飯、哪兒又有新的美食可嘗試。看來「食」真的是一項很受歡迎的活動呢！(笑)雖然很容易就能找尋到不同的食肆，但要經營一間食肆，並令它有聲有色卻絕不簡單，若各位想試試經營各種不同類型食肆的話，也許《GO！GO！美食王》能滿足各位的要求！

BY隨風

生產商：	奧汀科技
發行商：	遊戲橘子
發售日：	預定12月
遊戲類型：	SLG



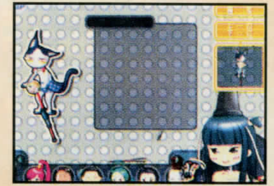
非模擬的模擬遊戲—

其實模擬飲食業的遊戲在市面上多的是，但是這隻遊戲卻有一個暫時並未有遊戲比得上的特色。因為遊戲當中的48間餐廳是真正存在的，而且還附有餐廳的特色介紹、美食照片及店長介紹等，若各位在當中發現想吃的東西，還可以親身到該店舖看看是否真的好吃呢！除了真實的餐廳之外，還有96間虛構的餐廳，希望各位不會花多眼亂吧！



如何經營？—

說了這麼久，好像還沒介紹遊戲的玩法。剛開始玩者要先從7個角色(及隱藏角色)中挑選喜歡的角色來使用，當然每個角色都擁有自己的故事，而且其衣著特色亦顯示了他們擅長的飲食項目；接著就要設定遊戲時間、資金多寡等資料；再來就可以正式開始遊戲囉！玩者除了可以獨自苦戰之外，還可以使用多人對戰模式跟朋友一起努力。各位要經營一間小餐廳，以收集不同的食譜來收加知名度及收入，喜歡的話亦可以跟其他餐廳結盟，反正事件多至讓你目不暇給，可別弄昏了頭啊！



小遊戲、小道具—

除了努力經營之外，遊戲中還有不少小遊戲，供玩者緩和緊張的氣氛，放鬆蹦緊了的神經，玩者能否在小遊戲中也稱霸呢？另外亦會出現不少道具，以助玩者更順利地完成遊戲，而某些重要道具更可以保留到下次遊戲才使用呢！方便吧？而每位角色也有自己的必殺技，到最後難道會變成必殺技的大混戰？可難說囉！



台北、台中、高雄.....建立超級連鎖王國

便利商店2 繼續你的買賣生涯

BY 隨風

生產商：	遊戲橘子
發售商：	遊戲橘子
發售日：	預定11月
遊戲類型：	SLG

《便利商店》的愛好者們，你們開了多少間店呢？現在《便利商店》系列又有最新作囉，今次除了可以經營便利店外，還可以一次經營多間分店，讓你嘗試成為「連鎖店大王」的滋味！想知道還有什麼改變了嗎？那麼就繼續看吧！

先說基本的改變吧！





首先可選擇的商品多了、可選擇的城市多了就不用再多介紹了吧？這些根本是必然的嘛！不過比較特別的是，每個城市的客人會有所分別，而且每位客人的喜好都不一樣，當玩者選擇了一個城市後，要先了解當地人的興趣才決定售賣什麼，否則可能一件貨物也賣不出去！最後，若玩者是一位不喜歡看說明書的人可有福了，因為遊戲新加入了一位「教學小精靈」，當遇到困難時只需輕輕一按便能找到解決方法。

化敵為友？！



上集的其中一個特色是可以攻擊敵人，因礙於在現實中也許沒甚麼機會發生這麼情況，所以二代中將會把「攻擊」項目拆去，取而代之的是增加宣傳的方法。另外，二代中在聘請員工方面亦更加需要注意，因為若員工的心情不好的話，亦會影響到顧客的購物心情，十分重要！

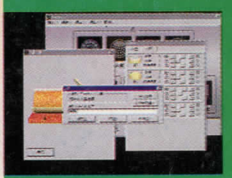


經營又設計，GAME兩味？



二代中另一個新加入的功能，就是可以親自設計商店的標誌，及設定商店中某些參數，讓商店更有玩者的個人風格呢！而這些設定也許對商店日後的經營頗重要的，因為每一個時期玩者的商店都會有一個評價，這個評價可是能否吸引到客人的因素之一呢！

腦作講 同你放放煙花



真懷念以前的新年呢！不但有大型的煙花看，亦可以親自玩玩小型的「爆竹」(別偷偷在計算筆者的年齡...)。現在由於已經有立法的關係，要玩爆竹是沒可能的了，但要是各位對大型煙花有興趣的話，不妨試試這隻遊戲—《煙火挑戰者》吧，它能讓玩者試試「放煙花」呢！

煙火挑戰者

裝入火星、排列火葯、設定導火線、發射吧！



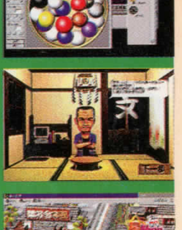
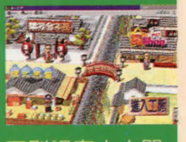


生產(發售)商：	魔法株式會社(華義)
售價：	140港幣
遊戲類型：	ETC
好玩度：	★★★1/2

小評語

在此作還未推出的時候筆者挺期待的，而現在玩過後也沒甚麼失望的感覺。因為雖然它沒有令人想不斷玩下去的感覺，但是也不至於到覺得沉悶的地步，用來打發時間的話，是一個很不錯的選擇。而且亦可以嘗試製作不同類型的煙花，在欣賞它那閃爍的一瞬間之餘，不妨細想當中花了多少人力物力吧，這一瞬間絕不便宜呢！

新鮮？新鮮！

如果就遊戲的新鮮感來說，此作的確十分新鮮，因為之作並沒有同類型作品。但是就以玩法來說，此作的難度亦挺高，也許該說像真度高，不少地方跟真實情況也差不多，若沒有說明書在手的話，要弄明白如何製作煙花也要花上一段時間呢！而畫像方面則沒有太大問題，煙花做得很漂亮，尤其是很多個同時發射的時候，實在很有成就感，不過跟現實中的煙花比起來當然有不少分別啦！人物方面沒什麼特別，但是故事模式中的那位伯伯則很有趣，當你看到製作煙花的途中有一位老伯站在旁邊為你解說的時候，不知會否有一種很搞笑的感覺？可是別以為這位老伯只是擺著好看，要細心留意他的說話才能作好的煙花來呢！

TEXT：IKI



FIFA 2001

發行商：	ELECTRONIC ART
發售日：	發售中(10月24日)
遊戲類型：	SPT
系統需求：	WIN95/98

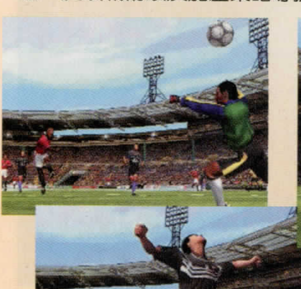
停不少的FIFA新作

相信各足球FANS也必聽過甚至玩過《FIFA》這遊戲系列罷！EA最近宣布這最暢銷的足球遊戲系列：《FIFA 2001 Major League Soccer》PC版最新版，將會於10月24日在北美發售(相信出書之日大家也把此作「煲」至滾瓜爛熟了)。



遊戲特色

遊戲中以擁有超過50個國家與17種不同聯盟，包括各聯盟中的所有球員與制服為特色。同時，電腦的AI人工智慧也增強不少，所以電腦控制的參賽者能夠使用授權策略、反攻戰術以及加壓策略等技巧。







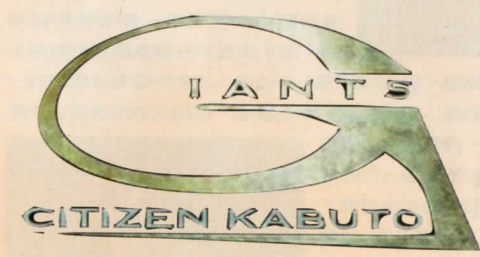




更真實的環境

此外，《FIFA 2001》擁有真實的環境，可以從各種角色如：教練、隊友甚是從雲端上觀看俯視這整個球場的環境，同時天氣、光線也會時間不同而有所變化。又，遊戲新增加的地方包括有：邊線裁判揮舞旗幟判定攻擊方越位、廣告板的替換、熱情球迷揮舞著旗幟以及從球隊休息區中傳來的隊歌。而多人遊戲方面則包括了聯盟競賽、獎盃爭奪賽以及其他隨玩家喜好自訂的模式等。這款遊戲不但能讓新手享受容易上手的快感，同時也能讓老玩家感受到遊戲的深度。在遊戲正式推出後，相信在各玩者間定必可再一次掀起一股《FIFA 2001》熱潮罷！

TEXT：IKI



Giants：Citizen Kabuto

發行商：	Planet Moon Studios
發售日：	發售中(10月30日)
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98

新消息的報導

由製作過《MDK》與《Earthworm Jim》遊戲的人員所組成的Planet Moon Studios，釋出了即將推出的《Giants：Citizen Kabuto》(以下簡稱《Giants》)新的遊戲畫面。《Giants》將會是一款動作遊戲並結合即時戰略成分，像是透過簡單方式進行基地建設與資源管理。遊戲中需要運用一些戰術，來攻擊敵人的弱點或是運用對手來對抗另一名對手。例如，Kabuto需要Vimps做為食物來維持牠的力量；而Sea Reaper能召喚龍捲風，把Vimps給吹走，讓Kabuto因饑餓而沒有力量來抵抗外來的攻擊。

遊戲特色

遊戲主要是在3個獨特種族中選擇其一來進行這款刺激的動作遊戲：具有法力的Sea Reapers、可使用各式工具的Meccaryns、以及巨人Kabuto，另外還增加一種名叫Smarties的當地生物來增加遊戲趣味性。如果以正確的方式小心照料的話，Smarties將會建造基地來提供新的武器、咒文、陷阱以及載運工具。基地將依種族的不同而有異。另外還有網路上的驟死賽與搶旗、25個獨特的島嶼、多樣化的視點～包括在Kabuto嘴中的視點～以及透過改變地形來達成戰略目的。



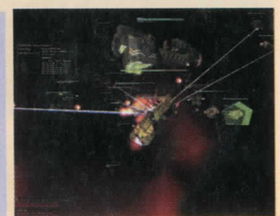


TEXT：IKI

Homeworld：Cataclysm
鉅作資料片 REVIEW

發行商：	Sierra Studios
發售日：	發售中
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

去年在全球造成轟動的SLG《Homeworld》，挾著獲獎無數的好評，於前陣子推出了其資料片《Homeworld：Cataclysm》，延續了《Homeworld》的故事劇情，除了新的船艦、新的任務外、像是巡邏路徑的設定、受攻擊的船艦可經由雷達立即找到等新增功能，都將這3D即時戰略的熱潮繼續延伸。



遊戲故事



廠商聰明地將故事設定在《Homeworld》結局後15年，Kushan的艦隊終於回到Hiigara，並且繁榮的發展起來。然而，政爭的結果卻促成一個叫Somtaaw的派系成為新社會的邊緣團體。遊戲中，玩者就扮演著這個派系，原本在新社會的邊緣地帶採礦，受到徵召協防被強大敵人「野獸」(the Beast)攻擊的Kushan艦隊。



遊戲一開始也是一艘母艦，不過是一艘代理母艦-採礦艦Kuun-Leen，整個遊戲過程就是以她為中心，雖然它不像《Homeworld》的母艦具備超空間跳躍能力，但卻有更多的科技可更研發，帶領大大小小的船艦經過十八個龐大任務的考驗。而主要敵人「野獸」是一個結合生命與高科技的外星種族，他們的船艦將會滲出血液和肌腱，而且具備一項特殊的恐怖能力，玩者會看到自己的戰艦被感染，變形，有了一些小小的改變，也許射速更快卻減低了防禦力。而一但船艦被消滅，敵人將獲得原先戰艦的能力，除此之外，「野獸」還有許多恐怖的能力，就等玩家去發掘了。



豐富了戰略變化的新特色



《Cataclysm》中新增了一些有趣的船艦，工作船(Workers)同時擁有採礦、維修、俘虜敵艦的功能，但一次只能執行一種動作，新的雙翼戰機增加戰鬥的機動性，而當多管雷射護衛艦瞄準一架敵艦後，這個倒楣的傢伙就撐不了多久了。升級能力則是新增的遊戲元素，加上其他新的船艦巫妖(Leech)、秘密客(Mimic)、等，更豐富了戰略上的變化性。

新的資源增加戰略位置的重要性，透明而龐大的水晶是一種。在戰爭迷霧中他們是唯一能被看到的物體，而水晶擁有的豐富能源將成為多人連線遊戲中爭奪的焦點。但「地動天驚」中的每一項物件都有好和壞的一面，水晶同樣有其優缺點：玩者的資源將會暴增，但是玩者的資源工作船不能加工水晶，因此，他們還是必須將水晶拉回母艦，不過如果有敵人在附近時就要注意了，他們可以將水晶打爆，讓玩者什麼都得不到！「地動天驚」延續了「萬艦齊發」中的一切優點，並把一些原來應改進的地方也做了調整，包括故事性、船艦的設計、時間速度、熱鍵設計等，許多部分都讓「地動天驚」看起來更加完美，甚至原本已經相當突出的畫面表現在「地動天驚」中都有更好的表現，爆炸時的光影效果、火焰的顏色，新的採礦母艦爆炸時還會先碎成萬千碎片才變成一團火球。看來設計小組有意將「萬艦齊發」提升到更高的一個層次。





TEXT：IKI

Tiger Wood PGA Tour 2001

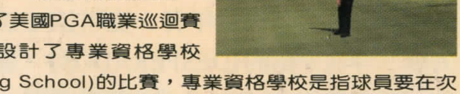
大家喜歡打GOLF嗎？

發行商：	Sierra Studios
發售日：	發售中
遊戲類型：	SPT
系統需求：	WIN95/98

大家有玩過《Tiger Wood PGA Tour 2000》嗎？遊戲中讓玩家真實體驗到職業球手揮桿的完美技巧，當中也包括了精緻真實的球場，以及各種充滿樂趣的遊戲過程。如果大家還沒有玩過此作，那麼這次就不要再錯過了。新一集的《Tiger Wood PGA Tour 2001》不僅帶來了12個球場，更同時包括了10名美國PGA的一流職業球員，各位GOLF FANS又有否信心奪魁呢？

遊戲特色

《Tiger Wood PGA Tour 2001》除了一般的高球比賽外，特別參照了美國PGA職業巡迴賽的模式，設計了專業資格學校(Qualifying School)的比賽，專業資格學校是指球員要在次一級的比賽中取得職業球員資格，才可以在明年參加PGA巡迴賽，遊戲中允許玩家設計新球員)，然後從專業資格學校開始打起，直到進入PGA巡迴賽，再挑戰年度的獎金王。如果玩家自認信心和實力不足，更可先來打一場職業業餘配對賽。遊戲中的高手如雲，個個身手不凡，而且更是實名登場的選手，各位有信心挑戰這班高手嗎？



你也可以是GOLF高手

對於初玩者來說，在比賽之前還是最想要先找個球場練習一下罷！遊戲中的球場包括了球迷熟識的圓石灘(Pebble Beach)、SpyGlass Hill、Poppy Hills和鋸草球場(Sawgrass)等，GOLF遊戲最難做的就是在果嶺上推桿的部份，玩家要仔細閱讀草紋相當困難；然而，《Tiger Wood PGA Tour 2001》也為玩者想到了，可從各個角度、不同高低去觀看果嶺，讓玩者推桿更得心應手。





TEXT：IKI

IHRA Drag Racing

飆車風暴襲來！



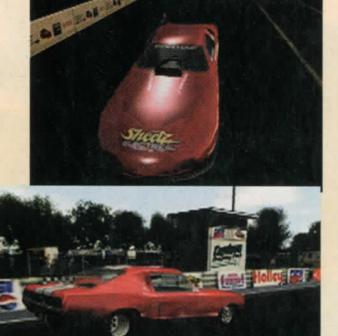
發行商：	Bethesda Softworks
發售日：	10月下旬
遊戲類型：	RAC
系統需求：	WIN95/98

一直以來，RAC遊戲在PC GAME業界中也佔有重要的一席位，也許是出於對速度的一種索求罷！如閣下是屬於喜歡高速賽車遊戲的玩家，則請作好準備來體驗《IHRA Drag Racing》這款遊戲所將襲來的風暴！

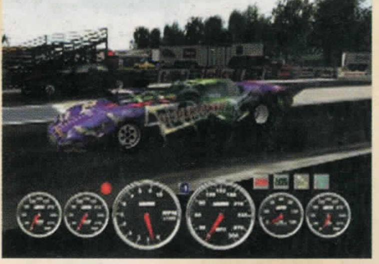


遊戲特色

《HRA Drag Racing》是一款由國際改裝車賽車協會(International Hot Rod Association)授權的官方遊戲。遊戲中分門別類有超過50種的車款，如「Top Fuel」、「Pro Stock」、和「Funny Car」等等。在遊戲中玩家們可以隨意組裝車上的70種配備，從車子的懸吊系統、變速箱、鼓風機、到燃油噴嘴都可以加以更換。玩家們可以選擇在白天還是夜晚在IHRA協會認可的官方車道出賽。賽事的車道包括了Darlington的International Dragway、中密西根州的Motorplex、和紐約州的International Raceway Park等等。相信等到10月下旬這個遊戲上市時(希望出書之日大家也有得玩罷！)，將能再次掀起這份飆車熱潮！







TEXT：IKI



DESPERADOS

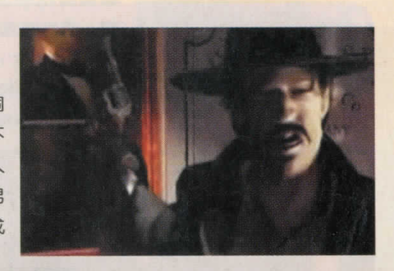
發行商：	Infograme
發售日：	2001年年頭
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

讓你回到西部牛仔時代



不知各位讀者還記得《Alone In The Dark》嗎？還記得這是筆者所接觸的(也是在電腦和家電歷史裏)首隻立體第一身動作解迷遊戲。再者，還記得當年有一隻叫《X-COM》的策略遊戲，曾令大量電腦玩家廢枕忘餐地打外星人嗎？今次介紹的《DESPERADOS》，便是由開發《Alone In The Dark》而名揚天下的Infogrames公司所開發的《X-COM》式的策略遊戲。不同的是有超壯觀的西部場景和美倫美煥的立体人設，相信這是一隻史上小有的使用真實西部作背景並使用真正各俱特色的牛仔作戰的策略遊戲。

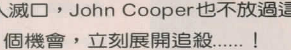
遊戲故事



故事發生於美國西部，一個本是混亂之極的內戰年代，卻不幸地出現了一個殺人如麻的殺人狂魔 El Diablo，由於他不分男女老幼的殺人風格，使他早已成為被通緝的人當中賞金最高的，



更是仇家遍佈天下每一個角落，人人也想盡法子，殺之而後快(把他殺死來換取巨額的賞金)。一個類似六、七十年代"尊榮"牛仔片的故事背景，引來了故事的男主角John Cooper和以他為首的 DESPERADOS---一個由El Diablo的仇家和被賞金吸引前來捉/殺El Diablo的人組成的團隊，和El Diablo展出一場角力賽。

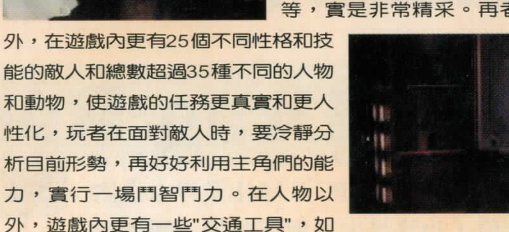


當John Cooper找到一個認識El Diablo習性的人後，正想以任何方法從他口中獲得El Diablo的情報時，El Diablo卻出現並在John Cooper面前殺人滅口，John Cooper也不放過這個機會，立刻展開追殺......！

遊戲特色



在遊戲內，團隊共有6人，他們各有尊長，分別是John Cooper主要是攻擊、Sam是破壞專家了、Doc McCoy尊長於治療和暗殺、Kate O'Hara善於出千和喬裝、Sanchez則是不要命的攻擊和Mia Jung的下毒和使用其寵物。



在這個5男1女的組合內，玩者要小心使用每個人的尊長，才可以於24個大大小小不同的任務內順利完成任務，並"平安"地繼續追殺El Diablo。任務包括有在火車上明火打劫、在酒吧內私人決鬥和與土人決戰等，實是非常精采。再者，除了已方6人外，在遊戲內更有25個不同性格和技能的敵人和總數超過35種不同的人物和動物，使遊戲的任務更真實和更人性化，玩者在面對敵人時，要冷靜分析目前形勢，再好好利用主角們的能力，實行一場鬥智鬥力。在人物以外，遊戲內更有一些"交通工具"，如騎馬和西部的草園上享受那飛卉的感覺，真是賞心樂事，而其他交通工具便有待玩者發掘了！



享受西部牛仔的趣味

如此精采的人物設定，加上西部的背景和Infogrames公司的往績，DESPERADOS實在是值得期待之作，Infogrames公司暫定其發售日期在2001年年頭，玩家可以先存錢，以可在2001年年頭享受作西部牛仔的趣味！(更可享受網上DownLoad新任務的趣味！)













SPECTRAL FORCE 2～永遠的奇蹟

TEXT：IKI

發行商：	NEIC
發售日：	2000年9月29日
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

城上垣上千載火併，大地歷變少享安定



在1998年，PS平台上曾出現一款名為《SPECTRAL FORCE 2》的SLG遊戲，相信各位SLG玩家也有印象罷！由於遊戲中的人物個性突出及故事情節吸引，此作一直也受到玩家高度評價。因為FANS要求推出WINDOWS版的呼聲此起彼落，故廠商在推出前作(其PC版在上年登場)一年後，終在前陣子推出了POWER UP的續作《SPECTRAL FORCE 2～永遠的奇蹟》。

遊戲故事



魔導世紀996年，勇者斯方率領軍隊，擊敗了支配世界的大魔王，當時人民皆以為和平會再次降臨。然而事與願違，由於大地缺乏了一個支配所有權力的大國，故此基於不同宗教、種族以及理念的衝突下，大地的戰火仍是連綿不斷。時至魔導世紀997年，大型戰火終於在「NEVER LAND」上再度燃起。

遊戲特色





遊戲故事舞台發生於一處名為「NEVER LAND」的奇異世界，玩者為了統一世界而與鄰近國家進行多場戰爭。遊戲中登場國家達40個以上，本作的戰鬥畫面繼續將以Q版兵士表達，而且玩者所選用的策略對戰事結果有著重大影響，玩者可給予不同的行動讓兵隊進行。此外，戰鬥系統是採取能源制進行，只要能源達到0時便作GAMEOVER論。又，在遊戲開始時選擇不同的國家，對遊戲的難易度亦會有所影響。

新人物

在本作中加入了不少原創人物(ORIGINAL CHARACTER)，而且全部也是由讀者設計，並經由審查員嚴格挑選出來，以下便是6名原創人物的圖片。



傳說之名作再現！

TEXT：IKI

發行商：	FALCOM
發售日：	2000年11月9日
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

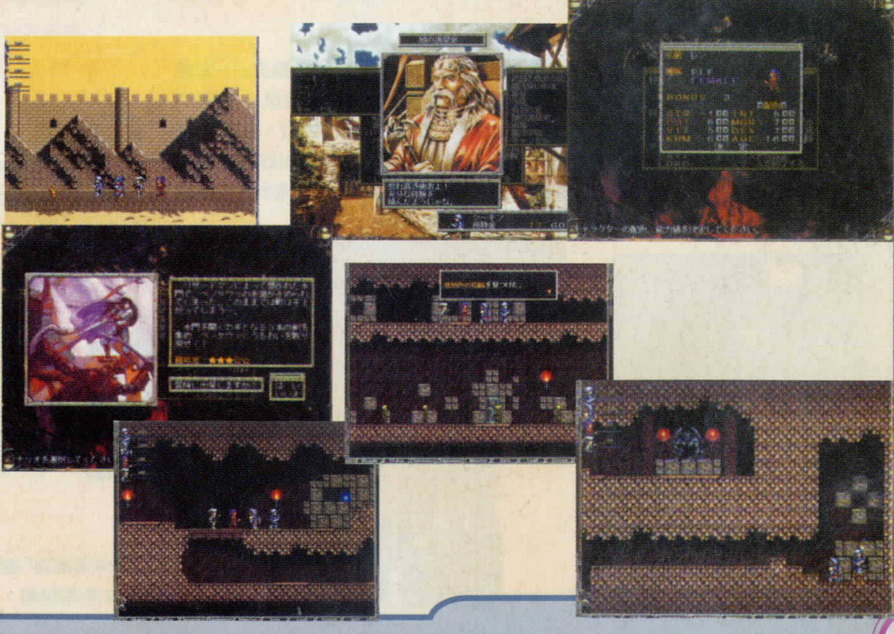


相信有一定「年資」的電腦玩家也必定聽過《SORCERIAN》這遊戲罷！這傳說之名作首次登場於1987年，其中DC版《SORCERIAN～七星魔法之使徒》亦於今年發售。說說回來，今次PC版《～Original》將是把同系列第一作的WIN版作REMAKE藍本。

遊戲特色

誠如上述，今次PC版《～Original》既是REMAKE版，故此在畫面表現上將有全新修訂，不僅色彩顯得更艷麗，而且操作性亦有所改善。遊戲最大特色是時間「流逝」，每次冒險或修行也會消耗時間，而且角色亦有其壽命限制，留意透過「世代交代」，角色的能力值是可作出承繼的。劇本方面，《～Original》將把第1作的15個劇目完整地重現，包括了「消失之王杖」、「遺失了之辟邪物」、「被咀咒之綠州」、「盜賊們之塔」、「紅玉之謎」、「冰之洞窟」、「不老長壽之水」等，各位《SORCERIAN》老手或從未接觸過此遊戲的玩家也務必留意！





TEXT：IKI

Prism Palette

發行商：	Broccoli
發售日：	2000年12月24日
遊戲類型：	AVG
系統需求：	WIN95/98

久違了的「純愛」物語！

也許在大家的認知上，日本J-WIN「女GAME」=18禁已是一個金科玉律。誠然，這話甚具道理，但卻不是事實的全部。就如以下的一款AVG遊戲《Prism Palette》便是一款不折不扣的學園純愛物語，在這個J-WIN「女GAME」=18禁的「大潮流」底下，《Prism Palette》絕對是濁流中的一道清泉。

遊戲特色

《Prism Palette》的最大特色當然便是以「純愛」作主題，當中主角與女角的愛情可能是你我的箇中經歷，感覺十分真實。遊戲中的人設由《FIRST KISS物語》的水上廣樹，故事則由立石流牙負責(此君曾擔任《心跳回憶》的劇情)，有如此強勁組合，相信大家也對《Prism Palette》寄予厚望罷！

人物介紹



睦月SUMINE

就讀於虹虹丘高校3年級，可說是主角的前輩，是一個自我中心的女孩。

大倉紅葉

同為虹虹丘高校2年生，大倉是主角的同班同學，是一名品學兼優的學生。

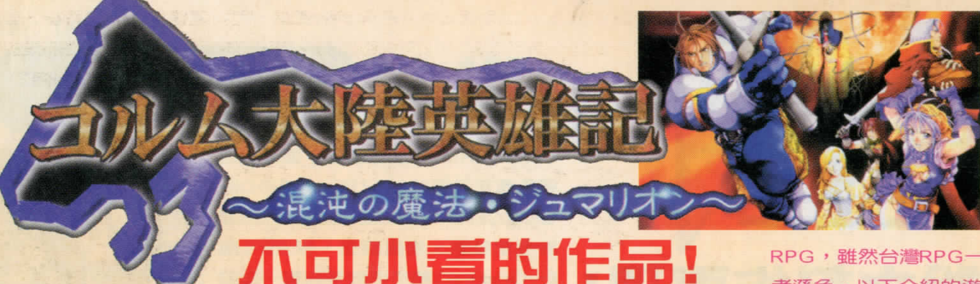
櫻木彌生

本作的女主角，性格開朗，與主角識於微時，現在就讀於虹虹丘高校2年級。

朝霧藍子

主角的後輩，為虹虹丘高校1年生，平常在自家經營的餐廳內當待應幫手。

TEXT：IKI



發行商：	Bothtec
發售日：	發售中
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

不可小看的作品！

一直以來，在PC GAME界中，若提到RPG作品，相信大家也不期然想到《YS》的日式RPG又或《DIABLO》等美式RPG，雖然台灣RPG一向也不乏捧場客，但相對市場卻比起前兩者遜色。以下介紹的遊戲《COLM大陸英雄記》其實是韓國Hicom Entertainment去年發售的作品，雖然遊戲整體表現不俗，但始終諳熟韓語的玩者不多，故大家不要再錯過今次的日語版。

遊戲特色

遊戲故事發生於COLM大陸的東北面，為了對抗「暗黑之君主」，主角Kaien等一行人遂踏上了征途。遊戲是由一塊廣大MAP所組成，是屬於FIELD TYPE的RPG。玩者與所有敵人的戰鬥也在FIELD上進行，角色可造出「攻擊」、「跳躍」和「防御」等行動，同時玩者更可輸入指令使出必殺技與魔法。遊戲開始時玩者只可控制Kaien一人，但隨著冒險旅程，同伴的數目便會增加，而且在每個迷宮的最後也有BOSS看守。



登場人物

Zipy

原為亞達露斯大神殿的大司教，擁有強力的全體攻擊魔法，是一名文武雙全的角色。

Ishuria

除了名字以外甚麼記憶也失去的女孩，擁有能與精靈及大自然溝通的能力，擅於支援系魔法。



Kaien

在修行途中的劍士，其劍技及跳躍力一流，為了對抗「暗黑之君主」遂踏上了征途。

謎之少女

被村民稱為「被咀咒之子」而被受逼迫，有關她的過去充滿謎團，其實她身繫重大秘密‥‥



AVG/對應COLOR/對應WSG
發售商：BANDAI
發售日：預定12月21日
售價：預定3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

TERRORS 2

恐佈永伴你左右

© BANDAI 2000

TEXT：隨風

「なんだか俺達、注目されてないか？」隆哉の言葉にとっさに辺りを見渡すと、確かに村の人達が、戸や窓の隙間から僕達をのぞき見ていた。

WS的興趣是推出恐怖遊戲嗎？之前才推出過《RING》(午夜凶鈴)，現在又推出《TERRORS》的第二集，而且還是COLOR的，是想更添恐怖感嗎？此作的特色是當中的角色全都是真實的角色，並不只是把真人動畫化，而是請來真正的演員如後藤理沙、山川惠里佳等人成為遊戲的主角，若各位是喜歡玩恐怖遊戲、或是喜歡當中的角色，都不妨試試此作呢！



理沙の潤んだその目が僕に向けられた。「思い切って……二、やっぱりはずかしい……

慢半拍＝即死！

恐怖遊戲最恐怖的地方，也許並不是來自它的音樂、故事、人物，而是它的玩法。突然出現的分歧點，要是一個不小心就會令角色一命嗚呼。這時候玩者本應停下來，好好思考下一步該怎樣走，但是情況卻不容玩者慢慢想，因為這是時間分歧系統，是有時間限制的，只要慢一步玩者就連決擇權都沒有，夠毒了吧？而這些分歧點卻是影響遊戲進展的重要因素，一個不小心就會進入BAD ENDING，與其到時才欲哭無淚，不如在回答時先考慮清楚吧！

其中三章簡介

怨靈鄉：主角跟朋友趁著放寒假的時候，到祖父的家鄉旅行，本來一行人玩得高高興興，怎料在前往途中卻遇到大風雪，當他們好不容易看到祖父的家時，卻突然響起絕叫聲，及被血染紅了的屍體...？



闇夜：小時候十分疼愛自己的祖父突然去世了，主角當然覺得不能忍受，而此時村上有著一個傳聞，就是現在十分流行傳染病，難道祖父真的是死於傳染病？可是主角始終到祖父的死感到懷疑，更展開了一連串的調查行動...



黑影：最近成員中為了夢中出現少女的靈魂而煩惱著，而當中年齡最小的佳奈更收到一些她自己被偷拍的照片。照片的拍攝地方是佳奈的家，可是在照片上卻有著若隱若現的黑影...





SLG/COLOR專用/WSG對應
發售商：BANDAI
發售日：預定1月
售價：預定4500日圓
注目度：☆☆☆☆

機動戰士GUNDAM VOL.1

機動戰士MS：「出動——」

© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2001

HP ARMOR:12 34:56
アムロ「やらせるかっ！！」

喜歡《機動戰士》的各位，會不會對它感到又愛又恨呢？雖然它不斷有新作品推出，可是每次都要花金錢來購買。不過沒辦法嘛，誰叫各位喜歡，而它亦真的這麼有魅力。因此現在廢話少說，立即為大家介紹！遊戲將會分為「戰鬥」及「講述劇情」兩個部份，而這兩個部份會交替進行，隨著故事不斷行進，戰鬥亦會變得更激烈。

「講述劇情」不用介紹，當然是交代遊戲的劇情；而「戰鬥」則比較要留意，玩者不但要留意自方的機體、裝備，亦要留意敵方所使用的機體，因為這樣子才能夠運用最佳的戰略，戰略運用可是在戰鬥中取得勝利的關鍵呢！悄悄告訴大家一個好消息，使用WSG 可以得到新的配件呢！

HP ARMOR:12 34:56
シャア「とどめだ！！」

ARMOR:12 34:56
アムロ「ガンダムにだってジャンプ力とロケットノズルがあるんだ」



MARIO TENNIS GB

跟瑪利奧四處打網球

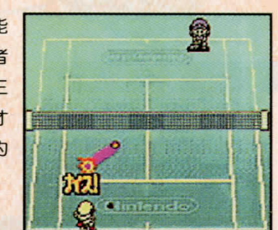


前陣子推出的《MARIO TENNIS 64》受到相當好評，正所謂打鐵趁熱，《MARIO TENNIS》的GB版不快點推出又怎行呢？正因如此，任天堂將於11月推出《MARIO TENNIS GB》，雖然內容跟《MARIO TENNIS 64》不盡相同，但相信一定可以吸引不少MARIO 的FANS及GBC的機主購買，各位又會否是其中一份子呢？

TENNIS GAME 變成育成GAME？—

故事模式中玩者將在四位角色之中選一位喜歡的角色進行培育，此角色將會被設定網球學院的一名學生，所有技巧都要由低學起，例如練習、比賽等。因為角色需要足夠的經驗值才可以在試驗中合格，所以玩者要努力取得經驗值。當然玩者要在比賽中取得越好成績，所得的經驗值亦越多啦！若玩者對自己的實力很有信心，亦可以挑戰網球學院中的其他學生，但他們大多擁有很利害的實力，要小心應付！而故事模式的最終目的，當然是成為最強的角色，可是要育成出「第一」的角色又談何容易？

與「MARIO」有何關係？



既然遊戲名為《MARIO TENNIS GB》，當然不會只能玩育成非《MARIO》人物啦！遊戲中會有不少小遊戲，玩者可以使《MARIO》中的角色來進行遊戲，不過剛開始只有三個角色可以使用，玩者要連接上《MARIO TENNIS 64》才可以把角色下載到GB版上，因此若玩者沒有64版的《MARIO TENNIS》的話，就不能使用某些角色了！

要如何育成？—



雖然知道遊戲的目的是育成出一流的角色，可是要怎樣育成呢，什麼能力都沒有的話，即使玩者有多高的技術，也很難在比賽中取得勝利呢！而玩者可以下列四種方法來育成角色，包括是旋轉(スピン)、力量(パワー)、控球力(コントロール)及速度(スピード)，每種項目都會加強不同的屬性，玩者要小心分配訓練的項目呢！



不思議迷宮 風來之思寧GB 2~砂漠之魔城

「思寧隊」出發!GO GO LET'S GO!!



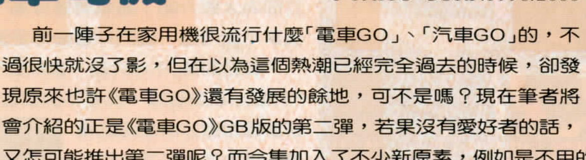


在N64剛推出新作品的《不思議迷宮 風來之思寧》系列，現在又有新作品，今次的是GB版的作品，各位有GB的朋友有福了，可以跟可愛的思寧一起探險。此系列作品的最大特色，當然是它那千變萬化的迷宮啦！由於每次進入迷宮，版圖都會有所改變，甚至可說是成為另一個迷宮，而且玩者身上的錢、物品及等級都會隨之灰飛煙滅，因此除了故事一樣之外，根本就好像每次玩都是一隻全新的遊戲，耐玩度是絕對不低的！而此作的特色當然就是有關「魔城」，玩者將要扮演思寧，進入「魔城」探險，而且還要經過一望無際沙漠，希望思寧不會戰死「沙」場啦！



電車GO!2

又做電車司機



前一陣子在家用機很流行什麼「電車GO」、「汽車GO」的，不過很快就沒了影，但在以為這個熱潮已經完全過去的時候，卻發現原來也許《電車GO》還有發展的餘地，可不是嗎？現在筆者將會介紹的正是《電車GO》GB版的第二彈，若果沒有愛好者的話，又怎可能推出第二彈呢？而今集加入了不少新原素，例如是不用的電車、路線等，連一直大受大評的鐵道圖鑑亦追加了不少新資料，看來喜歡電車的朋友，很難不去購買此作呢！而玩法方面則沒有多大改變，都是考驗玩者的控車技巧，及什麼時候要響號，要在哪個位置停車等，別以為GB版就容易得多，玩法可能比家用機版更難呢！不過比起駕駛真正的電車來說，應該還差一大截喇！(笑)



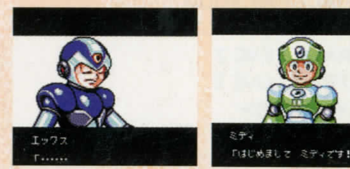
ACT/對應COLOR
發售商：CAPCOM
發售日：發售中
售價：3980日圓
好玩度：☆☆☆☆

Rockman X

「X」來又喇

《Rockman》這隻遊戲可算是歷史悠久，若各位喜歡玩動作遊戲的話，相信它是陪伴你成長的其中一隻遊戲吧？而《Rockman》現在又再推出系列最新作—《Rockman X》了，今次的難度比起以前的《Rockman》可謂過之而無不及，甚至比以前的系列更難呢！各位FANS又可以慢慢玩了！

跳躍是遊戲的關鍵？—



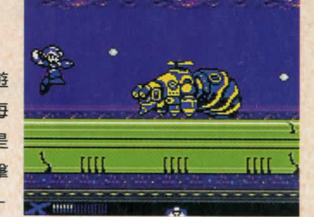
每隻動作遊戲都會有遊戲的重點，如果要說《Rockman》系列的遊戲重點是什麼，筆者倒認為跳躍是一個不可忽視的項目，因為由以前開始的《Rockman》已十分重視跳躍，什麼大跳躍、空中跳躍等，雖然此作並沒有出現空中跳躍或二段跳，但是很多地方都很重要玩者跳躍的技能，一不小心就會失去生命，到只有三條生命的《Rockman X》來說，要爆機可不容易呢！

玩法方面？—

遊戲玩法相信不用筆者介紹大家也知道吧？所以就是控制主角(即X)來完成每一個MISSION，當中會出現不少敵人，玩者可以選擇打敗或躲避它們，若受到攻擊的話會減少一點生命力，反之若成功攻擊敵人的話，則有機會得到補充體力的道具。每一個MISSION的最後都會有一個BOSS，要打敗他們則要運用不同的技術。而SAVE則只能在GAME OVER後才可以進行，在SAVE過後可以選擇繼續玩或停止。



要訣—



《Rockman X》可不是一般的動作遊戲，並不是亂打亂按就可以過關，因為每種敵人都有一種攻擊方法，尤其是BOSS，因為此作是挺有戰略性的。攻擊敵人的方法有幾種，分別是「普通攻擊」—適用於地上的敵人、「空中攻擊」—處於空中的敵人，要一邊跳一邊攻擊及「儲能量攻擊」—名副其實，按B制(攻擊制)儲能量，到放手的時候該攻擊會比一般攻擊強勁得多，適用於BOSS級人馬。

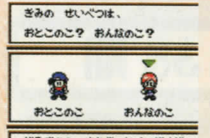
ETC/對應 COLOR
發售商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
發售日：發售中
售價：4200日圓
好玩度：☆☆☆☆

牧場物語3 GB BOY MEET GIRL

他與她的事情

以育成遊戲來說，《牧場物語》可謂一隻不錯的遊戲，難怪不論家用機、手偉機上都可以找到它的蹤影。現在介紹的遊戲正是它於GB上的第三彈《BOY MEET GIRL》，喜歡此作的朋友又可以繼續育成囉！

男孩及女孩—



初開始的時候，玩者可以選擇使用男性或女性，設定好資料就可以開始遊戲囉。玩者在遊戲中除了要好好經營牧場，亦要跟另一位主角打好關係，當兩人的關係變得親密之後，對方不但會幫助玩者一起經營牧場，兩人還有機會結婚、白頭到老呢！結婚的方法很簡單，只要當兩人的好感度達至最高，再送對方適合的禮物，兩人就可於星期天結婚。

重要的人際關係—



除了玩者及另一位主角之外，遊戲還會出現很多不同的配角，各位有時間的話適該跟他們打好關係，因為可以從他們身上得到不少好處呢！(笑)例如常常跟他們說話的話，到親密度到達一定程度後，他們就會提供有用的消息給玩者，有些更會給了玩者道具呢，當然哪些人有哪些用處就要玩者自己發掘。不過由於與他們只有不斷聊天才可以打好關係，因此要跟他們成為朋友也不是易事呢！



小心得—



其實此作的難度並不大，只要玩者有耐性的話一定可以經營出一個好牧場。最大問題大概是玩者不懂得要怎樣把物品賣出來賺取金錢。其他十分簡單，只要把貨品放在主角的袋子帶回貨倉再打電話賣出就可以，不過要記得每種物品的收成都要自己自己去拿才能得到例如是收割，反正凡事都以現實中的角落去想吧！

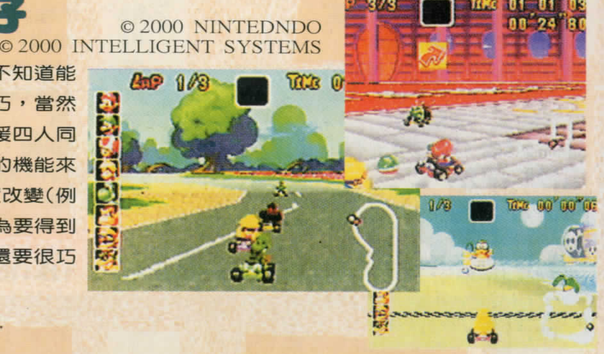


RAC/GBA
發售商：任天堂
發售日：未定
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

MARIO CAR ADVANCE

MARIO仔仔玩車仔

MARIO兄弟的之前曾在超任及N64登場的賽車作品，現在於GBA上初登場，不知道能否有好的表現呢？今次出場的角色共有八位，每位角色都有自己的特殊技能及技巧，當然難易度也有所不同，玩者可以隨便選擇喜歡的角色來比賽。另外遊戲最多還可支援四人同時對戰，不過玩的時候卻會把GBA的畫面分割成四份，有點難看，不過以手提機的機能來說卻已經很利害呢！而賽道方面亦有很大的改善，不但天氣變化會令賽道的難易度改變(例如突然下雨、下雪會令賽道變得濕滑)，而且要得到不同的賽道亦比以前困難，因為要得到某些賽道的條件竟然是需要某些特殊道具，要在不知哪一條賽道的某一個地方、還要很巧地看到那兒有道具才可以得到該條賽道，是不是很要命呢？



攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找到有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。

（由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購之期數）

遊戲誌尊賣店地址：
九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號鋪
電話：2391-1067　傳真：2332-0275

《遊戲誌》過去60期遊戲索引

收錄期間：78～138期

CAPCOM Xpress vol.31

11月遊戲目錄

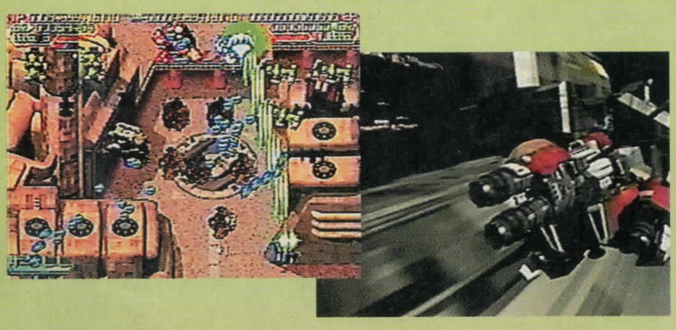
MARS MATRX

機種： Dreamcast
發售日： 2000年11月6日
價格： 5800日圓

繼《Silpheed the Lost Planet》之後，又一新傑作，這次的《MARS MATRX》不單把街機版本完全移植，還會一個新的模式「ARRANGE MODE」，在這模式裡除了會有新的敵機追加外、所有敵人的配置都會與街機版不同。這個由火星展開的獨立戰爭，劃破宇宙的黑暗，戰事立即向地球伸展…







SHOWBOARD HEAVEN

機種： PlayStation 2
發售日： 2000年11月16日
價格： 6800日圓

利用PS2的強大機能表現的滑雪遊戲有多真實呢？那一定要由玩家親身去看才知了！而這隻《SHOWBOARD HEAVEN》相信會是一個不錯的遊戲。因為它擁有簡單的操作方式、華麗的畫面以及多采多姿的賽道，再加上REPLAY的功能，不論是初學者或是高手，這遊戲一定能滿足各類型玩者。



BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE



機種： Dreamcast
發售日： 2000年11月16日
價格： 5800日圓

在PS上得到好評的《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》，現完全移植到DC上，畫面質素不單提高，而且更會追加一些新要素在遊戲內，分別是海外版的新難易度、對應NETWORK和新的服裝，若你是BIO的FANS，絕對不能錯過。你是能超越「恐怖」的人嗎？

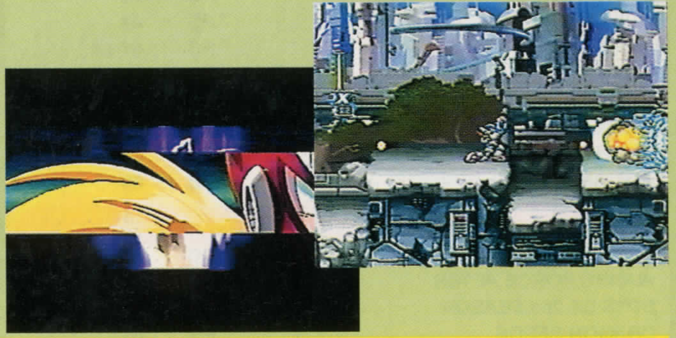


ROCKMAN X5

機種： PlayStation
發售日： 2000年11月30日
價格： 5800日圓

《ROCKMAN X》系列沈默了一段時間後，終於再之在PS上復活，今次的《X5》除了可以像前作一樣，能選用X和ZERO外，更有新的動作追加，那就是蹲下和使用繩索，而最令人觸目的是，將會設有CLEAR TIME，不同的時間完成，會影響故事的劇情，ROCKMAN X的FANS不能錯過。





讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

11月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	■電光火石MICRO RUNNER ～MANIAC博士之秘策～	SPIKE	5800日圓	RAC
	FEVER3 SANKYO公式PACHINCO SIMULATION	ICS	3800日圓	SLG
	TALL TWINS TOWER	TECHNO SOLEIL	3800日圓	PUZ
	KERO KERO KING	MEDIA FACTORY	5800日圓	SPT
	THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOT OYMPIA SPECIAL	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOT V～山佐・北電子・OYMPIA	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	CHAMPIONSHIP BASS	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	DISC DERBY創造名馬！(復刻版)	BAZ	2800日圓	SLG
9日	■WTC WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SPIKE	5800日圓	RAC
	GGS20000 SERIES RC REVENGE	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	RAC
	Major Wave 1500 Series 團團轉方塊	NUSITE	1500日圓	PUZ
	SMASH COURT 3	NAMCO	5800日圓	SPT



近期遊戲界推出了兩套相當優秀的網球遊戲，分別是任天堂的《MARIO TENNIS》和SEGA的《VIRTUA TENNIS》。如果你為只擁有PS的機主又喜歡網球的話，不妨試試這套由NAMCO推出的《SMASH COURT 3》。它多采多姿的遊戲模式，比前述兩套遊戲都要多，相信耐玩度會十分不俗。

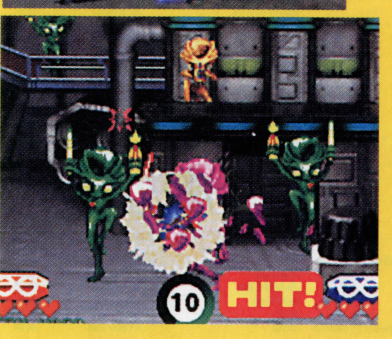
日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	普及版1500日圓SERIES RUNABOUT 2普及版	MEDIA RING	1500日圓	RAC
	★三味SERIES青蛙之繪本 ～追尋失去的記憶～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2500日圓	RPG
	★三味SERIES CHARUMERA	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2500日圓	SLG
16日	■SOLID LINK～TOWER SIDE～	HECT	2000日圓	RPG
	■SOLID LINK～DUNGEON SIDE～	HECT	2000日圓	RPG
	OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	天空之RESTAURANT	MEDIA FACTORY	5800日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.46麻雀落下遊戲～落雀～	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.45 THE拆磚2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.47 SKATEBOARD	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
	Value 1500必殺PACHISLOT STATION	SUNSOFT	1500日圓	SLG
	山佐Digi GUIDE M771	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	必殺PACHISLOT STATION 5～INVADER 2000～	SUNSOFT	3800日圓	SLG
22日	SUPER HERO作戰DAIDAL之野望	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	SUPER HERO作戰DAIDAL之野望 限定版	BANPRESTO	9800日圓	RPG
	THE・音樂指揮家ENCORE DISC	GLOBAL A ENTERTINMNET	2800日圓	ETC
	ZOIDS帝國VS共和國～機械生物之遺傳因子～	TOMY	5800日圓	SLG
	pop'n music DISNEY TUNES	KONAMI	OPEN價格	SLG
	THE GRINCH	KONAMI	OPEN價格	AVG
30日	■Major Wave 1500 SERIES THE便利店～占領那個鎮！～	HAMSTER	1500日圓	SLG
	立體忍者活劇 天誅貳	ACQUIRE	5800日圓	ACT
	THE占卜5～神秘之RUNE占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	THE占卜6～水星之非常九星占星術～	VISIT	1800日圓	ETC
	GGS2000 SERIES R/C STUNT COPTER	TAITAS JAPAN K.K.	2000日圓	ETC
	ROCKMAN X5	CAPCOM	5800日圓	ACT
	PATLABOR GAME EDITION	BANDAI VISUAL	6800日圓	ACT
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	6800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Major Wave 1500 Series THE DRUGSTORE(暫稱)	HAMSTER	1500日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series PUZZLE MANIA 2	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	Dance Dance Revolution Disney Tunes	KONAMI	OPEN價格	SLG
	TALES OF ETERNIA PRIMIUM BOX	NAMCO	9800日圓	RPG
	日物SELECT VOL.3 FAMILY BOWING	日本物產	1980日圓	SPT
	日物SELECT VOL.4 VIRTUAL競艇'98	日本物產	2980日圓	SPT
	麻雀de遊玩(來玩麻雀吧)	VING	5800日圓	TAB
	射鵰英雄傳	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	CULDCEPT EXPANSION PLUS	MEDIA FACTORY	2800日圓	TAB
	REACH麻雀	PONY CANYON	6800日圓(預定)	TAB
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION CRONO CROSS	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION XENOGEARS WONG FEI FONG ver	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION XENOGEARS EREHAYYM VAN HOUTEN	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION PARASITE EVE 2	SQUARE	3800日圓	RPG
	PACHISLOT帝王～BEAT THE DRAGON 2～	MEDIA ENTERTAINMENT	3200日圓	SLG
下旬	嗶嗶TRUMP大戰(暫稱)	HORI	6500日圓	TAB
	嗶嗶PARTY(暫稱)	HORI	3980日圓	ETC
	SLOT!PRO～大江戶櫻吹雪2～	日本TELENET	2900日圓(預定)	SLG
11月	■HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	■GOGO I LAND	KID	6800日圓(預定)	AVG
	DIORAMS	PONOS	5800日圓	TAB
	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980日圓	PUZ
	BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	6800日圓	SLG
	Palor!PRO SPECIAL(暫稱)	日本TELENET	5200日圓(預定)	SLG
	普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 未完之REPORT 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
	普及版1500 SERIES ZAP! SNOWBOADING TRIX普及版	MEDIA RING	1500日圓	SPT

12月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7日	■牧場物語～HARVEST MOON FOR GIRL～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	3800日圓	SLG
	■工作式人生GAME目標是職業王	TAKARA	4800日圓	TAB
	'98甲子園(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	'99甲子園(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	甲子園 V(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	將棋最強2(廉價版)	魔法	1500日圓	TAB
	花火(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	PET PET PET(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	RPG創作室4	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	職業麻雀「兵」2 BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	你的感覺、我的心(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARTA	2800日圓	AVG
	COMBAT CHORO Q(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARA	2800日圓	RAC
	DX社長GAME(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARA	2800日圓	TAB
	輕鬆購買1980 SERIES CART RACE 決勝負的是甩尾	MEDIA GALLOP	1980日圓	RAC
	輕鬆購買1980 SERIES撞磚 用破壞來HELP！	MEDIA GALLOP	1980日圓	ACT
	輕鬆購買1980 SERIESBASEBALL和職業媲美的草野球	MEDIA GALLOP	1980日圓	SPT
	MARU安SERIES 7 WOLFFANG	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	STG
	MARU安SERIES 8 AIRRACE CHAMPIONSHIP	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RAC
	MARU安SERIES 9 ASANSIA ～魔杖之咒縛～	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RPG
	★電車GO！ 職業仕樣(THE BEST)	TAITO	2800日圓	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.48 THE PUZZLE 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.49 THE CASINO 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.50 THE BILLIARD 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.51 THE JIGSAW PUZZLE 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	★ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE(THE BEST)	NAMCO	OPEN價格	SLG
	★IDEA FACTORY COLLECTION純情可憐騎士團SPECTRAL FORCE聖少女列傳	IDEA FACTORY	2980日圓	SLG
	★value 1500嗶嗶TENNIS 2	SUNSOFT	1500日圓	SPT
14日	■WIZARDARY EMPIRE～古之王女～	STARFISH	5800日圓	RPG
	■古惑狼嘉年華	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	VIRTUAL飛龍之拳HG	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	PACHISLOT ARUZE王國4	ARUZE	5800日圓	SLG
	PACHISLOT ARUZE王國4 DELUXE BOX	ARUZE	8800日圓	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.52 THE PRO WRESTLING	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.53 THE HELICOPTER	D3 PUBLISHING	1500日圓	SLG

遊戲名稱	廠商	售價	類型
★幪面超人古加	BANDAI	4800日圓	FIG

日本最新一套幪面超人作品《幪面超人古加》，很快就會和大家在PS上見面！和之前的《幪面超人V3》一樣，本作亦是格鬥遊戲，不過今次它在畫面質素上有了長足的進步，因為遊戲的流暢度由上集的每秒30格提昇到每秒60格，由遠處望過去，可是和電視直播沒有什麼分別！



相信大家一看遊戲名字就會想到這是NAMCO的光線槍遊戲《GUN BULLET》的續篇，今次這套PS版更會和街機版同期推出！它不但收錄了街機所有的MINI GAME，而且還會有原創的MINI GAME追加。遊戲的另一特色，是容許最大8人玩的「PARTY MODE」，用它來招待朋友可是非常不錯！

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
21日	在遊戲中學習SERIES 在遊戲中記漢字檢定1100漢字	NAGASE	2800日圓	ETC
	幼稚園外傳 華麗的CASINO CLUB DOUBLE DRAW	AFFECT	3800日圓	TAB
	Major Wave 1500 SERIES BLUE BREAKER BURST～往笑容之明日～	HAMSTER	1500日圓	RPG
	改新！！DERBY ANALYST	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	★GGS2000 SERIES ATV: QUAD POWER RANGER	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	不詳
	★日本PRO麻雀連盟公認THE PRO麻雀 免許皆傳(廉價版)	naxat	2800日圓	TAB
	★實況POWERFUL職業棒球2000決定版	KONAMI	OPEN價格	SPT
	★GUNBALINA	NAMCO	5800日圓	STG
	★山佐Digi GUIDE梅花月R	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
28日	MRS PACMAN MAZE MADNESS	NAMCO	4800日圓	ACT
中旬	■PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
下旬	HEIWA Parlor!PRO交給不二子吧SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
12月	■AQUA PARADISE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	■私立鳳凰學園1年純愛組	J・WING	3800日圓(預定)	不詳
	■HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～	KONAMI	OPEN價格	AVG
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	PUYO PUYO BOX	COMPILE	4980日圓	PUZ
	DX MONOPOLY	TAKARA	5800日圓	TAB
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	THE心理GAME 9	VISIT	1500日圓	ETC
	多啦A夢3魔界之地下城	EPOCH社	5800日圓	RPG
	THE・音樂指揮家MERRY CHRISTMAS	GLOBAL・A・ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
	BOMBERMAN LAND	HUDSON	5800日圓	ETC
	DIGIMON WORLD DIGITAL CARD ARENA	BANDAI	5800日圓	TAB
	普及版1500 SERIES九龍城	MEDIA RING	1500日圓	TAB
	普及版1500 SERIES麻雀鳥頭紀行 普及版	MEDIA RING	1500日圓	TAB
	KIDS STATION咕嚕咕嚕TOWN花丸君	ATLUS	4900日圓	ETC
	KIDS STATION HELLO KITTY之談話TOWN	ATLUS	4900日圓	ETC
	PACHISLOT帝王～BATTLE KNIGHT・ATLANTIS STORM～	MEDIA ENTERTAIMENT	4800日圓	SLG

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2000年冬	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	Eithea	ATLUS	6800日圓(預定)	RPG
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG

2001 年發售

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
1月11日	忍者亂太郎PUZZLE PARTY	CULTURE BRAIN	3980日圓	PUZ
1月18日	風雨來記	F・O・G	5800日圓	AVG
1月25日	■風水入門	SUCCESS	價格未定	ETC
	■Major Wave 1500 SERIES THE便利店2～展開全國連鎖店～！	HAMSTER	1500日圓	SLG
	■Major Wave 1500 Series BLUE BREAKER BURST～微笑給你～	HAMSTER	1500日圓	ACT
	★日本PRO麻雀連盟公認 道場破 2(廉價版)	naxat	2800日圓	TAB
	★蒼鼠出門	naxat	3800日圓	SLG
	★EXCITING PRO WRESTLING 2	YUKE'S	5800日圓	SPT
1月	■天玉	KID	6800日圓	AVG
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	NANIWA金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800日圓	TAB
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	不詳
	普及版1500日圓SERIES LOVEPARA LOVELY東京PARAPARA娘	MEDIA RING	1500日圓	ETC
2月1日	■將棋最強 向職業棋士學習(廉價版)	魔法	1500日圓	TAB
	■大江戶風水因果律 花火2(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	■KILLER BASS(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
3月	HAPPY DIET(暫稱)	TWILIGHT EXPRESS	價格未定	SLG
春	■PANDORA MAX SERIES Vol.7 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	音樂創作室3	ENTERBRAIN	5800日圓	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	X-MEN	SUCCESS	5800日圓(預定)	FIG
	SPIDER MAN	SUCCESS	5800日圓(預定)	ACT
	★PALETTE	ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
秋	■X DRIVER THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2001年	■PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2980日圓	ETC

遊戲發售時間表

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
掘這裡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500日圓	RPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	STG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
加油 五右衛門PS	KONAMI	價格未定	ACT
SD GUNDAM英雄傳(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT

PlayStation 2

11月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	DANCE SUMMIT 2001 BUST A MOVE	ENIX	6800日圓	ACT
	beatmania II DX 3rd style	KONAMI	OPEN價格	SLG
	AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓(預定)	PUZ
	麻雀悟空 大聖	ARTDINK	4700日圓	TAB
	G1 JOCKEY 2	KOEI	6800日圓	SLG
	SUPER VALUE SET WINNING POST 4 MAXIMUM & G1 JOCKY 2	KOEI	11800日圓	SLG
15日	★PrintFan with popegg	SONY	OPEN價格	ETC
16日	SILENT SCOOP	KONAMI	OPEN價格	STG
	SNOWBOARD HEAVEN	CAPCOM	6800日圓	SPT
22日	■我是監督！～激戰的球季～	ENIX	6800日圓	SLG
	■Angelique Toris	KOEI	7800日圓	SLG
	■Angelique Toris PREMIUM BOX	KOEI	9800日圓	SLG
	SUNRISE英雄譚R	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
30日	UNiSON	TECMO	6800日圓(預定)	ACT
下旬	THEME PARK 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
11月	東大將棋 四間飛車道場	每日Communication	價格未定	TAB

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	■GREATEST STRIKER	TAITO	6800日圓	SPT
7日	■SIDE WINDER MAX	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	STG
	★GUITAR FREAKS 3RD MIX & DRUM MANIA 2ND MIX	KONAMI	OPEN價格	SLG
14日	■第一神拳VICTORIUS BOXERS	ESP	6800日圓	SPT
	■劍豪	元氣	6800日圓	ACT
	■GAME SELECT 5洋	悠紀ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB
	麻雀宣言 叫著來食糊！(暫稱)	TAITO	價格未定	TAB
	★實況WORLD SOCCER U-23 final edition	KONAMI	OPEN價格	SPT
21日	■TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	6800日圓(預定)	RAC
	■7(SEVEN)～MORMOSS之騎兵隊～	NAMCO	7800日圓	RPG
	■超高速圍棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	■超高速將棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	■超高速麻棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	■超高速REVERSI(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	機動戰士GUNDAM	BANDAI	6800日圓(預定)	STG
	HRESVELGR INTERNATIONI EDITION	GUST	4800日圓(預定)	RAC
	BLOOD THE LAST VAMPIRE上卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	BLOOD THE LAST VAMPIRE下卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	天使之禮物MARU王國物語	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	天使之禮物MARU王國物語(限定版)	日本一SOFTWARE	8800日圓	RPG
	★實況POWERFUL職業棒球7決定版	KONAMI	OPEN價格	SPT
	★ESPN nba 2night	KONAMI	OPEN價格	SPT
	★伍右衛門(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ACT
	★7BLADES(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ACT
上旬	COLORIO明信片PRINT	EPSON	3800日圓	ETC
中旬	■DREAM AUDITION 2	JALECO	價格未定	ETC
12月	■The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	■MAMIMUME★MO之PRINT HOUR	IDEA FACTORY	4800日圓	ETC
	WIN BACK	KOEI	6800日圓	ACT
	CRAZY BUMP'S	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	ACT
	Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓	SLG
	DARK CLOUD	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	RPG
	LAKE MASTER EX	DAZ	5800日圓	SPT
	CHORO Q HG	TAKARA	6800日圓	RAC
	COOL BOARDERS CODE ALIEN	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	去吧！溫泉桌球！！	彩京	5800日圓	SPT
	DOG OF BAY(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	CHORO Q HG CHORO Q JENNY HI-GRADE BOX	TAKARA	9800日圓	RAC
	D.N.A.	HUDSON	6800日圓(預定)	AVG
	GOLF PARADISE DX	T&E SOFT	5800日圓	SPT
	KURI KURI MIX	FROM SOFTWARE	5800日圓	ACT
	TRUCK狂走曲～愛與悲傷的RODEO～	METRO	價格未定	RAC

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
秋	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
冬	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	ONE FOURTH	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	HAPPY!HAPPY!BOARDERS	ATLUS	價格未定	SPT

今冬發售

遊戲名稱	廠商	價格	類型
■波洛古羅斯物語III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
■成為Pilot吧！2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
CARRIER～The Next Mutaion～(暫稱)	JALECO	價格未定	AVG
EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	價格未定	RPG
活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
首都高BATTLE 0	元氣	6800日圓(預定)	RAC
GUITAR MAN	KOEI	5800日圓	SLG
決戰 II	KOEI	價格未定	SLG
Enjoy Music	SUNSOFT	價格未定	ETC
SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG

2001 年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月11日	SPACE VENUS featuring MORNING娘	SONY MUSIC ENTERTAIMENT	5800日圓	ETC
1月25日	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
1月	TECHNICTIX	ARIKA	價格未定	PUZ
	機甲兵團J-PHOENIX	TAKARA	6800日圓	ACT
2月	■Shadow of Memories	KONAMI	價格未定	AVG
	■Z.O.E	KONAMI	價格未定	AVG
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
3月	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	價格未定	SLG
	風之古洛挪亞2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	價格未定	ACT
	RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	5800日圓(預定)	SLG
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
2001年初	GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
春	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	對局麻雀 在網上食糊！(暫稱)	ARIKA	價格未定	TAB
	DIVER(暫稱)	ARIKA	價格未定	AVG
	GALLOP RACER最新作(暫稱)	TECMO	價格未定	RAC
	MONSTER FARM最新作(暫稱)	TECMO	價格未定	SLG
	ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	★Digital Holmes(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	不詳
	★WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
2001年	■GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	■THE FLINTSTIONES IN VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	激寫BOY 2 (暫稱)	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	★SILENT HILL 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	SLG
最強東大將棋3	每日Communication	價格未定	TAB
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
ESPN national Hockey Night(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
AGE OF EMPIRE II(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
空戰(暫稱)	角川書店	價格未定	STG
通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
NAVY-FORCE(暫稱)	JALECO	價格未定	ACT

Dreamcast

11月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	JET COASTER DREAM 2	貧乏SOFT	5800日圓	SLG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	6800日圓	RPG
9日	■MARIONETTE HANDLER 2	MICRONET	5800日圓	SLG
	TRICORAL CRISIS	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MARS MATRIX	CAPCOM	5800日圓	STG



射擊遊戲不論在香港還是日本都是冷門遊戲，當中一個原因是它們的難度都很高，嚇怕了不少初心者。不過這套《MARS MATRIX》卻新增了一個非常適合初心者的模式「TUTORIAL MODE」，玩者在入面可以看到高手們示範的DEMO，對玩者過關一定極有幫助！

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	Dreamstudio	SEGA	6800日圓	PUZ
16日	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	6800日圓(預定)	SLG



經過一再延期，妖精育成遊戲《MERCURIUS PRETTY》終於可以在本月推出了！說實在這遊戲的電腦版已推出了好一段日子，不過筆者相信玩過它的香港玩家不會很多。本DC版的最大賣點，當然是大量重新製作的CG畫了！遊戲的初回限定版更會附送一本「ART COLLECTION」，裡面收錄了由十幾名畫家所繪畫的遊戲插畫。

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	AERO DANCING F轟翼之初飛行	CRI	3800日圓	SLG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	5800日圓	AVG
22日	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓	RAC
23日	SEGA TETRIS	SEGA	2800日圓	PUZ
	POWER SMASH	SEGA	5800日圓	SPT
30日	QUIZ我的女神～與戰鬥之翼在一起～	SEGA	5800日圓	ETC
	QUIZ我的女神～與戰鬥之翼在一起～LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC

12月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
7日	燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM	5800日圓	FIG
	CHARGE'N BLAST	SIMS	4800日圓	STG
	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	5800日圓	AVG
12日	ELDORADO GATE第2卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
14日	■GUILTY GEAR X	SAMMY	5800日圓	FIG
	■NEPPACHI IV@VPACHI	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
	■NEPPACHI V@VPACHI	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
	創造球會特大號J.LEAGUE創造職業球會	SEGA	5800日圓	SLG
	SAMBA DE AMIGO ver2000	SEGA	5800日圓	SLG
	DIGICO之MY BROWSER	ISAO	2480日圓	ETC
	★GUILTY GEAR X初回限定版	SAMMY	5800日圓	FIG
21日	■BASS RUSH DREAM～ECOGIA POWER ARM CHAMPIONSHIP～	VISCO	5800日圓	SPT
	幕末浪漫第二幕 月華之劍士Final Edition	SNK	5800日圓	FIG
	SONIC SHUFFLE	SEGA	5800日圓	ACT
	DAYTONA USA 2001(暫稱)	5800日圓	RAC	
	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	6800日圓	RPG
	探偵紳士DASH！	ABEI	6800日圓	AVG
	PHANTASY STAR ONLINE初回限定版	SEGA	9800日圓	RPG
	★探偵紳士DASH！初回限定版	ABEI	6800日圓	AVG
28日	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC
	★COOL BOARDERS BURRRN(DREAMCAST COLLECTION)	WEB SYSTEM	2800日圓	SPT
	★AERO DANCING F(DREAMCAST COLLECTION)	CRI	2800日圓	SLG
	★NFL 2K(DREAMCAST COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SPT
	★櫻大戰 綫像電話 花組MAIL(暫稱)	SEGA	2800日圓	ETC
	★櫻大戰 綫像電話 花組MAIL(暫稱)初回限定版(連MOVIE DISC)	SEGA	2800日圓	ETC
	★SPACE CHANNEL 5(DREAMCAST COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
12月	■ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Never 7～the end of infinty～	KID	價格未定	AVG
	GUNSPIKE	CAPCOM	5800日圓	STG

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
冬	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
2000年	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	MACROSS M3	翔泳社	價格未定	ACT
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT

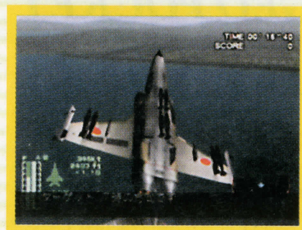
今冬發售

遊戲	廠商	價格	類型
■ILLBLEED	SEGA	價格未定	ADV
■ILLBLEED @barai版	SEGA	價格未定	ADV
■ecco THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	價格未定	AVG
■MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
■HUNDRED SWORDS	SEGA	5800日圓	RPG
■HUNDRED SWORDS @barai版	SEGA	價格未定	RPG
HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG

2001年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1月	■來玩哥爾夫球吧2新的挑戰	SOFT MAX	5800日圓	SPT
	■西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800日圓	RPG
2月	ELDORADO GATE第3卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
3月	NEPPACHI 2001@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
4月	ELDORADO GATE第4卷	CAPCOM	價格未定	RPG
春	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	SRPG
	櫻大戰3～燃燒的巴黎～	SEGA	價格未定	AVG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MYSTEREET	ABEI	價格未定	AVG
2001年	■MAGIC the GATHERING	SEGA	6800日圓	TAB
	■ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB

遊戲	廠商	價格	類型
★AERO DANCING i	CRI	價格未定	SLG



極受空戰迷歡迎的DC遊戲《AERO DANCING》，相信很多人都曾迷上它的對戰模式(尤其是CABLE對戰)，而它的最新作《AERO DANCING i》，更會提供期待已久的INTERNET對戰功能！新戰機方面，俄羅斯名戰機米格-29，和英國的垂直昇降戰機AV-8B等都會登場！

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
仙魔大戰2000假名LEON新帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
STREET FIGHTER ZERO III(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
STREET FIGHTER II X(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
超鋼戰記KIKAIOH(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
FLAG LANCE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
SAINT POPINS(暫稱)	NEXTECH	價格未定	不詳
K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
FIGHTING VIPERS 2(暫稱)	SEGA	價格未定	FIG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ

NINTENDO 64

10月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
21日	PERFECT DARK	任天堂	5800日圓	ACT
	PERFECT DARK(連擴張記憶卡版)	任天堂	7800日圓	ACT

11月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
10日	CUSTOM ROBOT V2	任天堂	6800日圓(預定)	ACT
21日	罪與罰～地球之繼承者～	任天堂	5800日圓	STG
22日	ROCKMAN DASH	CAPCOM	6800日圓	ARPG
27日	BANJO和KAZOOIE之大冒險2	任天堂	6800日圓	ACT
30日	Dance Dance Revolution featuring Disney Dancing Museum(暫稱)	KONAMI	7800日圓	SLG

12月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
7日	MARIO PARTY 3	任天堂	5800日圓	ACT
14日	POKEMON STADIUM金銀CRYSTAL	任天堂	6800日圓	ETC
12月	MICKEY'S SPEEDWAY USA(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC
	ECHO DELTA(暫稱)	任天堂	5800日圓	STG

2001年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1月	■現代大戰略Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	動物番長(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
2月	動物之森(暫稱)	任天堂	5800日圓	SLG
春	SUPER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
秋	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
設計街鬥DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO GEO

12月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
12日	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	38000日圓	FIG

遊戲發售時間表

NEO-GEO POCKET

10月

26日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET DELDOL2	ARUZE	3800日圓	SLG

11月

23日	■INFINITY cure(暫稱)	KID	4800日圓	AVG
	BIGBANG PRO WRESTLING	SNK	3800日圓	SPT
	NIGERONPA	電腦映像製作所	3800日圓	RPG

GAMEBOY

11月

1日	MARIO TENNIS GB	任天堂	3800日圓	SPT
3日	血與汗與淚之高校棒球	J WING	4800日圓(預定)	SPT
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4700日圓	SLG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4700日圓	SLG
10日	TALES OF FANTASIA	NAMCO	4500日圓	RPG
16日	Dance Dance Revolution GB 2(暫稱)	KONAMI	4800日圓	SLG
17日	■心跳傳說 魔法陣咕嚕咕嚕	ENIX	5900日圓	RPG
	真．女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	真．女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
21日	MONSTER TACTICS	任天堂	3800日圓	RPG
22日	■COMMAND MASTER	ENIX	5900日圓	RPG
	AIR FORCE DELTA(暫稱)	KONAMI	4300日圓	SLG
	GRINCH(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	pop'n Music GB Disney tunes(暫稱)	KONAMI	4500日圓	SLG
24日	仙界異聞錄 準堤大戰～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANPRESTO	3980日圓	SRPG
30日	HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～	KONAMI	4300日圓	AVG
中旬	去吧！麵包超人～五座塔之王～(暫稱)	TAM	4300日圓	ACT
下旬	★MEDAROT 3～PARTS COLLECTION～由Z而來的超戰場～	IMAGINEER	4300日圓	SLG
11月	BRAVE SAGA新章ASTARIA	TAKARA	價格未定	RPG
	歡迎來到Pia Carrot！2.2	NEC Interchannel	價格未定	AVG

12月

1日	■叮噹之STUDY BOY學習漢字GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	■叮噹之STUDY BOY九九GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4800日圓	RPG
	六門天外MONSTER COLLECTION KNIGHT GB	角川書店	4300日圓(預定)	RPG
	SUPER MIMEL GB MIMEL BEAR之HAPPY MAIL TOWN	TOMY	3980日圓	AVG
	唐老鴨 告訴DAISY	UBI SOFT	4300日圓	ACT
8日	■GAME BOY DRAGON QUEST III往傳說去…	EINX	6400日圓	RPG
	電車GO！2	CYBER FRONT	5200日圓	SLG
	DIGIKO之麻雀PARTY	KING RECORD	3980日圓	TAB
	GRANDIA PARALLEL TRIPPERS	HUDSON	4500日圓(預定)	RPG
	DA!DA!DA!突然用咭來占卜!?	VIDEOSYSTEM	4500日圓	ETC
14日	POCKET MONSTER CRYSTAL VERSION	任天堂	3800日圓	RPG
15日	～進攻COM DUNGEON～DORURURUAGA	NAMCO	4500日圓	ARPG
	HAMSTER PARADISE 3	ATLUS	4300日圓	SLG
22日	■飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	FIG
	可愛寵物店物語2	TAITO	4200日圓	SLG
	好朋友COOKING SERIES 1美味的餅店	MTO	3980日圓(預定)	不詳
	★飛龍之拳列傳GB(限定版)	CULTURE BRAIN	3980日圓	FIG
12月	■SILVERIA FAMILY 2～上色森林之FANTASY～	EPOCH社	3980日圓	AVG
	■蒼鼠俱樂部2	JORDAN	4300日圓	SLG
	DONKEY KONG 2001	任天堂	3800日圓	ACT
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	桃太郎傳說1→2	HUDSON	價格未定	RPG
	自爆小子GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG

2000年

冬	■J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT
	■金田一少年之事件簿～第10年的招待狀～	BANPRESTO	3980日圓	AVG
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III 鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	說話BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
2000年	GRAND CASINO	ALTRON	價格未定	ETC
	PUZZLE BUBBLE MILLENNIUM	ALTRON	價格未定	PUZ
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	BILLIARD CLUB	ALTRON	價格未定	SPT
	POP'N POP	JORDAN	3800日圓	PUZ
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ
	RAINBOW ISLAND	ALTRON	價格未定	ACT

今冬

	■SAMURAI KID	KOEI	3980日圓	ACT
	■SPACE NET	IMAGINEER	價格未定	RPG
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
	CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG

2001 年

1月	■HEROHERO君	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～大地之章～(暫稱)	任天堂	3800日圓	ARPG
	■在POCKET中的王國	HECT	4500日圓	不詳
	好朋友寵物SERIES 4可愛的小貓	MTO	3980日圓(預定)	SLG
1月下旬	★LOVE HINA PARTY(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	4500日圓	不詳
2月	From TV Animation ONE PIECE夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	價格未定	RPG
3月	過來吧LASCAL	TAM	4500日圓	ETC
春	■元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	麥當粔物語(暫稱)	TDK CORE	4500日圓	不詳
2001年	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實～天空之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	POCKET KING	NAMCO	價格未定	SLG

發售日未定

	■細小的巨人MICROMAN URBROG戰記2010～多重合體RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800日圓	RPG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	MINI GAME推出了(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	MOBILE GOLF	任天堂	價格未定	SPT
	CHINESE MONSTERS(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳

GAME BOY ADVANCE

2001 年發售

3月21日	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE(暫稱)	KOANMI	價格未定	RAC
3月	■我是航空管制官(暫稱)	TAM	價格未定	SLG
	ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	未定
春	■WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	價格未定	SLG
	POCKET GT-A(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	價格未定	SPT

發售日未定

	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	KURUKURU KURURIN	任天堂	價格未定	ACT
	拿破崙	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GOLF MASTER AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	桃太郎祭	HUDSON	價格未定	RPG
	PINOBEE之冒險	HUDSON	價格未定	ACT
	多拉A夢(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ACT
	TWENTY和魔法之寶石(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	TOP GEAR全日本GT選手權(暫稱)	KEMCO	價格未定	RAC
	松本零士之SPACE HEXITE X(暫稱)	JORDAN	價格未定	PUZ
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM暗闇之王女(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	BOMBERMAN STORY(暫稱)	HUDSON	價格未定	ARPG
	森田將棋ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	ETC
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SLG
	TACTICS ORGE外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	不詳
	MAGICAL VACATION(暫稱)	任天堂	RPG	
	WARIO LAND 4(暫稱)	任天堂	ACT	

Wonder Swan

12月

9日	FINAL FANTASY	SQUARE	4800日圓	RPG
	FINAL FANTASY(特製COLOR主機同梱版)	SQUARE	9999日圓	RPG
	GUNPEY EX	BANDAI	2980日圓	PUZ
	LIME RIDER．KERORICAN	BANDAI	3980日圓(預定)	ACT
14日	■在哪裡也是蒼鼠3出門的SAFFRAAN	BEC	3800日圓(預定)	ETC
21日	■ANOTHER HEAVEN～memory of those days～(暫稱)	OMEGA MICOT	4200日圓	AVG
	TERRORS2	BANDAI	3980日圓	AVG
中旬	DIGIMON ADVENTURE 02 D1TAMER(暫稱)	BANDIA	3980日圓	RPG
12月	SOROBANG	加賀TEC	3980日圓(預定)	PUZ
	仙界傳貳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG

2000年發售

	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

今冬

	WILD CARD(暫稱)	SQUARE	價格未定	RPG

2001 年發售

1月11日	NAMCO WONDER CLASSIC	BANDAI	4500日圓	SPT
1月中旬	■超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓(預定)	SLG
1月	■機動戰士GUNDAM VOL.1 ～SIDE 7～(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
	WITH YOU ～想凝望著你～	SHALRAK	4800日圓(預定)	AVG
	FLASH～戀人君～(暫稱)	光文社	3800日圓	AVG
	KING BREEDER(暫稱)	SAMMY	價格未定	不詳
	★WITH YOU ～想凝望著你～初回限定版	SHALRAK	6980日圓(預定)	AVG
2月	■SD GUNDAM英雄傳 騎士GUNDAM編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	■SD GUNDAM英雄傳 武者GUNDAM編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	■PRINCESS MAKER做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500日圓	SLG
	DARK EYES ～BATTLE GATE～	BANDAI	4500日圓	SLG
	宇宙戰艦大和號(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
3月	■WIZARDARY SCENARIO 1狂王之試練場(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG
	POCKET內的多啦A夢(暫稱)	BANDAI	4500日圓	ETC
春	■KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	4300日圓(預定)	AVG
	GUILTY GEAR PUCHI	SAMMY	價格未定	FIG

發售日未定

	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG

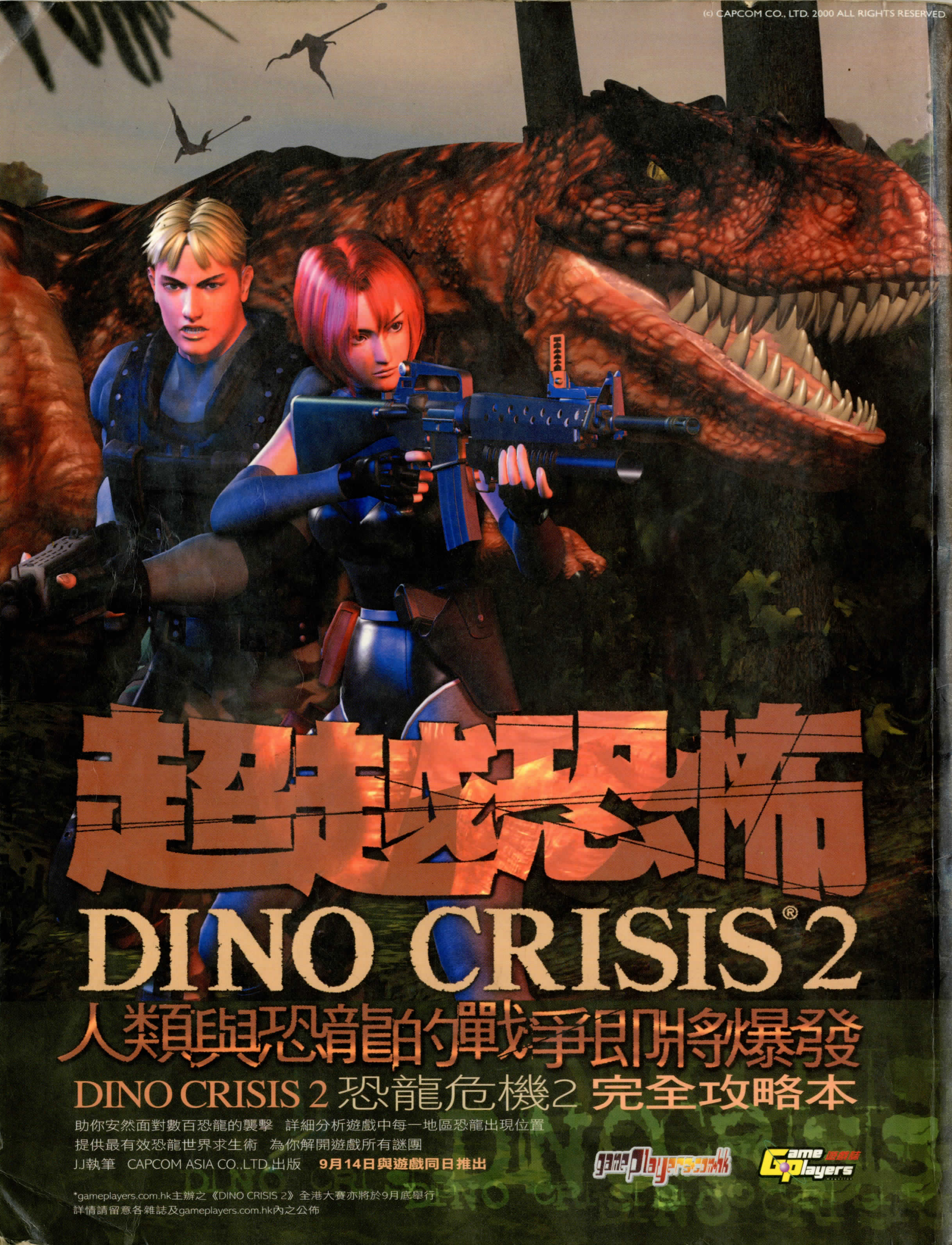
NINTENDO GAMECUBE

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG



SILENT SCOPE濫殺無辜實錄


(c) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
超越恐怖
DINO CRISIS® 2
人類與恐龍的戰爭即將爆發
DINO CRISIS 2 恐龍危機2 完全攻略本
助你安然面對數百恐龍的襲擊　詳細分析遊戲中每一地區恐龍出現位置
提供最有效恐龍世界求生術　為你解開遊戲所有謎團
J.J執筆　CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版　9月14日與遊戲同日推出
gameplayers.com.hk
Game Players
*gameplayers.com.hk主辦之《DINO CRISIS 2》全港大賽亦將於9月底舉行
詳情請留意各雜誌及gameplayers.com.hk內之公佈